
ПОБЕДНЫЕ СТРАТЕГИИ: UNREAL II & «ИЛ-2: ШТУРМОВИК»
COMPUTER GAMING WORLD
Russian Edition
№05(12), МАЙ 2002
14 свежих обзоров!
Freelancer вышел – оказался ли он достоин наших ожиданий? ПЛЮС: Battlefield 1942: The Road to Rome, MOO3, Vietcong, Cold Zero и многое другое!
ЭКСКЛЮЗИВНОЕ ПРЕВЬЮ!
EverQuest II
Такими будут онлайновые RPG нового поколения: безупречный дизайн, невероятная графика, гигантские сказочные миры...
Вы собираетесь зарабатывать на жизнь разработкой игр? FRAGMAKER
Из первых рук!
BESIEGER – Грядет одна из самых многообещающих RTS 2003 года.
Реальные персонажи, взятые из игры!
TECH: Тестирование: Пять системных плат. Первый взгляд: Революция в мире музыки. Клавиатура, слушай мою команду! Культовые платы для питерцев. EPoX разгоняется до 800 МГц. «Крякнутый кейс Лойда».
(game)land
ISSN 1683-4747
№05(12), МАЙ 2002

Акелла

POSTAL 2

RUNNING WITH SCISSORS

УЖЕ В ПРОДАЖЕ

pc cdrom

Как начинается день обычного отморозка вроде главного героя Postal 2? Чувак просыпается утром в комнате, где царит полный бардак. Все вокруг усыпано окурками, банками из-под пива, недоеденной пищей и другим мусором бытовой жизни. Пройдя на кухню и протянув руку за свежим и бодрящим кофе, чувак обнаруживает, что и кофе нету! Что за жизнь? Жизнь полное дерьмо, а тут еще духота в комнате. Давно сломанный кондиционер, не поддерживающий нормальную температуру в помещении, тут же получает удар, после чего с грохотом падает на пол, разнося осколки по всей и без того захламленной комнате. И что, разве тут будет нормальное настроение? Последняя надежда утолить свой голод – холодильник. Но, холодильник тоже пуст! Все, надо выходить на улицу и попытаться раздобыть съестное, иначе можно сойти с ума! Собственно на этом и заканчивается предыстория, после чего начинается игра, когда главный герой (он же чувак, баклан, отморозок и т.д.) решает пройтись в "fucking" магазин за свежим и таким прекрасным ...молоком!



Новые онлайновые приключения

С продажей компьютера можно пока не торопиться...

Человек должен сохранять широту кругозора и быть объективным. Человек должен все время пробовать что-то новое и испытать за свою жизнь как можно больше разнообразных ощущений. А главное – человек не должен зазнаваться и считать себя выше остальных, иначе он прослывет напыщенным снобом и пустозвоном.

Являясь главным редактором игрового журнала, я по долгу службы просто обязан быть «экспертом по играм». Это означает, что я должен сохранять широту кругозора и быть объективным. А «широта кругозора и объективность» означают, что я должен в числе прочего интересоваться и приставочными продуктами. Нет, нет, я не собираюсь «предавать» нашу любимую платформу! И заводя разговор про консоли, я вовсе я не иду на поводу у массовых молодежных журналов. В течение 33 лет я не шел ни у кого на поводу и не собираюсь делать этого сейчас.

Просто человек не может утверждать, что он знает, о чем говорит, если он, подобно страусу, постоянно прячет голову в песок. Быть лояльным по отношению к PC как игровой системе – это, конечно, здорово, но верность не должна перерастать в безграмотность и невежество по отношению ко всему остальному. Именно поэтому я держу у себя дома Xbox, PS2 и GameCube и внимательно слежу за всеми приставочными новостями. Недавно я написал для одного консольного журнала обзор игры *EverQuest Online Adventures* – PS2-версии моего любимого *EQ*. Логично было бы предположить, что я по полной программе опустил эту пародию на лучшую онлайновую RPG всех времен и народов и жестоко высмеял ее уродливую графику и упрощенный геймплей. Кстати сказать, именно с такими мыслями я и садился за игру. Но, к своему большому удивлению, и, можно сказать, против собственной воли я написал вполне доброжелательный обзор. Потому что это действительно был *EverQuest* – не менее затягивающий и увлекательный, чем на PC. Думаю, прочитав последнюю фразу, многие хардкорные компьютерщики горько зарыдали...

А теперь переходим к главному. Собственноручно опробовав *EverQuest* на PS2, а также несколько сетевых игрушек для Xbox вроде *MechAssault*, я могу совершенно уверенно и авторитетно заявить: приставочные онлайновые игры отстают в своем развитии от PC-шных онлайновых игр, по меньшей мере, на пару десятков световых лет.

Да, *EverQuest Online Adventures* на PS2 довольно забавен и увлекателен, но он даже близко не может сравниться со своим компьютерным оригиналом – графика здесь заметно более уродливая, геймплей – упрощенный, да и онлайновое сообщество на PC значительно больше, стабильнее, а главное, опытнее в такого рода играх. Кроме того, попытку играть в MMORPG и общаться с другими игроками без помощи клавиатуры трудно назвать как-нибудь иначе, кроме как извращением, а ведь большинство приставочников клавами так до сих пор и не обзавелись...

Ни одна из консольных онлайновых игрушек не сможет дать вам ощущения, сравнимые с радостью командной работы в *Battlefield 1942,* брутальной борьбой на Battle.net или исследованием бесконечно сложных и разнообразных миров в сетевых RPG. А сейчас к нам уже на всех парах спешит *EverQuest II.* Поверьте, это будет настоящий монстр. Чудовище. С невиданной красоты графикой. Он станет новой ступенью развития *EQ* – игры, которая даже сейчас, спустя четыре года после своего выхода, является самой популярной MMORPG в мире.

Ну что, поняли, наконец, какую мысль я пытаюсь до вас донести? С продажей компьютера можно пока не торопиться. И не стоит беспокоиться за судьбу PC как игровой платформы. Лучше прочтите нашу «Тему номера» и узнайте, на что вам предстоит по полной программе подсесть в ближайшем будущем. Надеюсь и верю, что мы с вами обязательно встретимся на просторах *EQ2* и сможем наконец-то лично пожать друг другу руки. До встречи!

Сергей *Лянге*, главный редактор

ЖУРНАЛ №1 О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ



ISSN 1683-4739

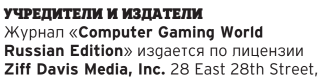
Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ №77-12112 от 20.03.2002

Выходит 12 раз в год

05(12), май 2003







УЧРЕДИТЕЛИ И ИЗДАТЕЛИ
Журнал «**Computer Gaming World Russian Edition**» издается по лицензии **Ziff Davis Media, Inc.** 28 East 28th Street, New York, NY 10016, US

Типография
OY **ScanWeb**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 45 000 экземпляров
Цена свободная

COMPUTER GAMING WORLD Russian Edition
№05(12) МАЙ 2003

Сюрприз: в *EQ2* будет множество новых монстров, жаждущих порвать вас на мелкие кусочки цифрового кода.

редакционная ПОДПИСКА! С ЛЮБОГО НОМЕРА

COMPUTER GAMING WORLD Russian Edition

Теперь вы можете оформить редакционную подписку на любой российский адрес

Для этого необходимо:

1. Заполнить подписной купон (или его ксерокопию).
2. Заполнить квитанцию (или ксерокопию). Стоимость подписки заполняется из расчета:

CGW
6 месяцев - 420 рублей
12 месяцев - 840 рублей

CGW+CD
6 месяцев - 570 рублей
12 месяцев - 1140 рублей

В стоимость подписки включена доставка заказной бандеролью.

3. Перечислить стоимость подписки через сбербанк.
4. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном

или по электронной почте subscribe_cgw@gameland.ru

или по факсу 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка").

или по адресу: 103031, Москва, Дмитровский переулок, д 4, строение 2, ООО "Гейм Лэнд" (с пометкой "Редакционная подписка").

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

ВНИМАНИЕ!

подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в октябре, то подписку можете оформить с декабря.

справки по электронной почте subscribe_cgw@gameland.ru или по тел. (095) 935-7034

ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "CGW RE"

☐ На 6 месяцев (начиная с ____________ 2003 г.)

☐ На 12 месяцев (начиная с ____________ 2003 г.)

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ______________________________

ПОЧТОВЫЙ АДРЕС: индекс __________ область/край __________

Город/село __________ ул. __________

Дом ______ корп. ______ кв. ______ тел. ______

Сумма оплаты ______________________________

Подпись __________ Дата __________ e-mail: __________

Копия платежного поручения прилагается.

Извещение

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"

ЗАО «Международный московский банк», г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "Computer Gaming World" за 200_г.	

Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"

ЗАО «Международный московский банк», г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545

Плательщик

Адрес (с индексом)

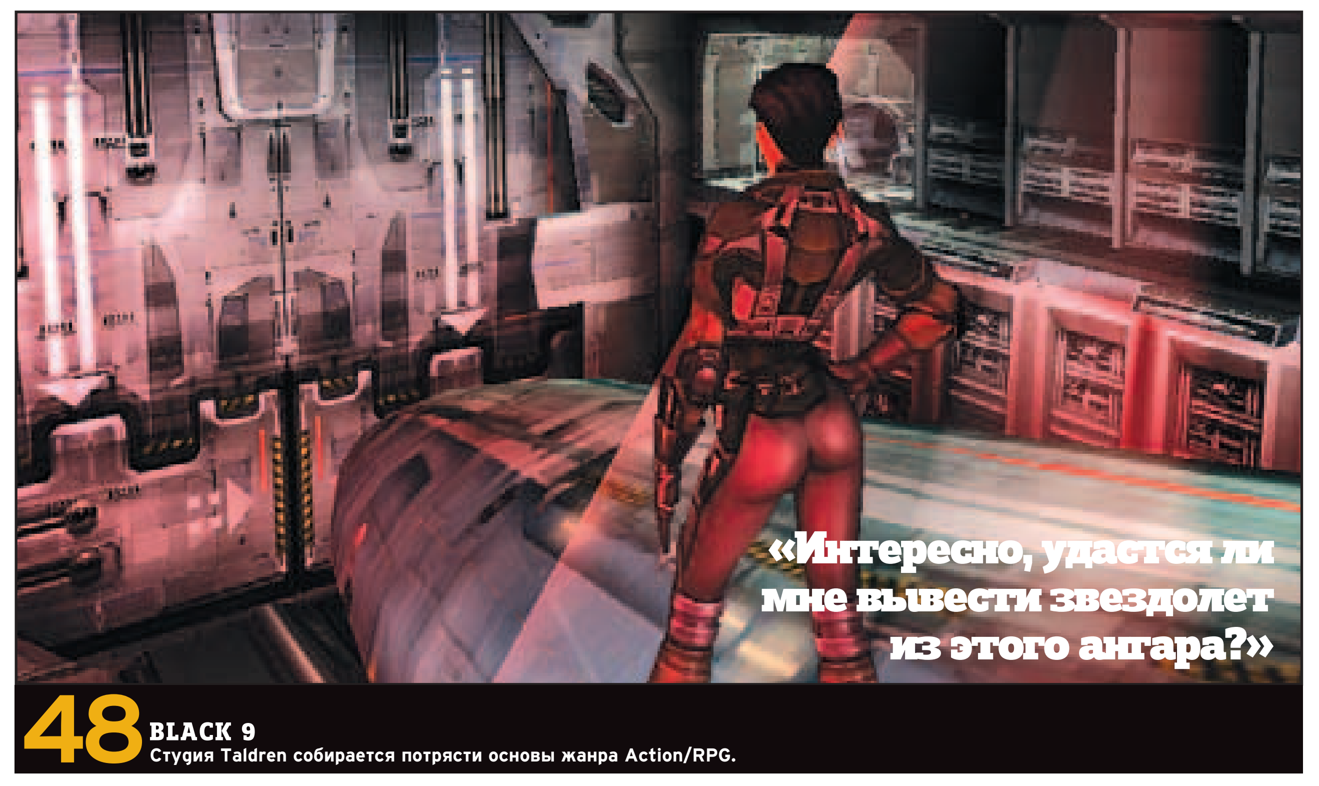
Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "Computer Gaming World" за 200_г.	

Подпись плательщика

Кассир

Подписка для юридических лиц

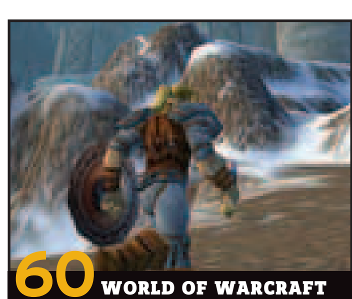
Юридическим лицам для оформления подписки необходимо прислать заявку на получение счета для оплаты по адресу **subscribe_si@gameland.ru** или по факсу **924-9694** (с пометкой "редакционная подписка"). В заявке указать полные банковские реквизиты и адрес получателя. Подписка оформляется на 12 месяцев, начиная с месяца, следующего после оплаты.



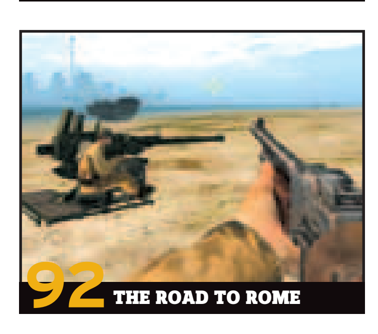
48 BLACK 9
Студия Taldren собирается потрясти основы жанра Action/RPG.



78 COLD ZERO



60 WORLD OF WARCRAFT



92 THE ROAD TO ROME

Preview

Review



26 READ ME
У тебя рядом с ней, небось, тоже голова бы затряслась.



52 WARLORDS IV: HEROES OF ETHERIA
Варлорды десять лет спустя.

Территория... новостей

Ретроспектива. В фокусе. Главное. Для вас. СЕРГЕЙ ЖУКОВ

Честное слово, иногда синоптиков хочется убить. Беспощадно расправиться с нерадивыми пророками посредством лопаты, как это делает рыжебородый Чувак из *Postal 2*. Предсказанное на середину апреля потепление наступило аккурат в срок, не раньше. Вместе с зимними холодами и остатками антисанитарного снега ушли и страсти, разгоревшиеся недавно в игроплавильном цеху. Жизнь перешла в размеренный ритм провинциального хутора. *«Казаки»* обмывают миллионную копию, кровопийца *BloodRayne* отложен до первомайских демонстраций с воздушными шариками, Nintendo неприкрыто плюет в сторону онлайновых развлечений для GameCube, а старичок CD-ROM, озираясь на потолстевших *Metal Gear Solid 2* и *Enter The Matrix*, готовится отправиться в мусоропровод вслед за магнитофонными кассетами, уступив место более перспективному формату. В общем, спокойствие прет изо всех щелей.

Я ха-ачу пострелять – 2

Не обошлось и без приятных сюрпризов. Небезызвестная 3D Realms выложила для свободного скачивания исходники *Duke Nukem 3D*, который, как известно, совсем не 3, а вовсе даже и 2.5D. Весьма странный и чертовски «своевременный» презент распространяется по General Public License, что гарантирует оригинальным владельцам долю в случае появления коммерчески успешной модификации. Вот только непонятно, кому будет интересно перекапывать движок столетней давности? И, тем не менее, готов поспорить, что желающие найдутся.

Electronic Arts подобными приступами альтруизма не страдает, продолжая выкачивать пиастры из своих наиболее успешных торговых марок. Одной из них – *Battlefield 1942* – грозит ближайшей осенью очередное дополнение. Адд-он *Secret Weapons Of World War II* добавит в игру, как несложно предположить, секретное оружие и технику, находившуюся в разработке или на этапе экспериментов и практически не использовавшуюся во время Второй мировой. Помимо добавочных уровней и расширенного за счет uber ножей и пулеметов арсенала, нам обещают некое подобие миссий, имеющих промежуточные задания и конечную цель, а также несколько дополнительных видов войск вроде фашистской элиты и британских коммандос (если бы отправили воевать бифитеров с волынками, было бы куда веселее, ей-богу). Особой гордостью адд-она является управляемая техника, включающая в себя не только экзотические танки с экспериментальным оружием на борту, но и некий прототип реактивного ранца! Что ж, по крайней мере, таких подробностей еще никто не раскрывал.

Как правило, тема Второй мировой заканчивается на использовании стандартных «шмайсеров», panzershreck'ов и разбрасывании немецких касок по углам развалин какой-нибудь Праги. В лучшем случае нам предлагают топтать опостылевшие берега Нормандии. Похоже, ничего оригинального не стоит ждать и от анонсированного недавно *Call Of Duty*. Антигитлеровский шутер, разрабатываемый бывшими работниками студии 2015, ответственной за появление *Medal Of Honor*, будет представлять из себя очередной киношный тренажер по истреблению бесконечных полчищ электронных фрицев. Самое интересное в этом то, что *Call Of Duty* – не просто рядовой FPS, а полноценная торговая марка, под которой планируется выпустить еще целый ряд проектов. Сдается мне, благодатная тема про *World War II* не исчерпает себя никогда, а CoD не будет кардинально отличаться от MoH, в самом худшем случае используя все тот же устаревший движок от Quake 3. Принимая во внимание многочисленные отмены и задержки более оригинальных и, несомненно, более качественных поделок вроде *Halo* или *Four Horsemen Of Apocalypse*, получаем весьма однообразную диету на ближайшее время. Жуть.

Счастье Online

Более благоприятна ситуация с онлайновыми развлечениями. Разномастные MMORPG, анонсируемые чуть ли не ежедневно, неторопливо переползают даже на мобильники. Так, Electronic Arts, дабы закрепить пошатнувшееся положение старушки *Ultima Online*, разрабатывает версию игры для «трубок». Правда, расчет пока идет лишь на жителей Японии – страны, обладающей самой продвинутой сотовой связью в мире. Серьезных изменений по сравнению с оригиналом не ожидается. Все так же имеем героя, бродим по территории Британии в поисках наживы, печем булки, ловим рыбу, надругаемся над newbies и вообще – ведем себя, как добропорядочные граждане. Реализация интерфейса и его удобоваримость пока остаются загадкой, которая разрешится в начале лета. Внедрением *UO* в массы займется небезызвестная японская компания Dwango.

Гораздо спокойнее чувствует себя новичок в онлайновом мире – *Dark Age Of Camelot*, – получивший недавно скромные тридцать два миллиона долларов и нового члена совета директоров от компании TA Associates в довесок. Очень интересное вложение, учитывая солидное портфолио сорокалятилетнего инвестора, где затесались такие зубры, как Micrografx и Ontrack Data International. К ним прибавилась еще и молодая Mythic Entertainment, у которой за пазухой лишь один полноценный продукт, упомянутый выше.

Другой же MMORPG никакие вливания со стороны пока не требуются, несмотря даже на печальное финансовое состояние Infogrames. Намеченный на осень релиз Horizons состоится во что бы то ни стало, и тысячи драконоподобных Альтер-эго начнут пачкать небеса зловонными испарениями. Те, кто слабо представляет себе, каково быть драконом, еще имеют время набраться опыта в *The I Of The Dragon*.

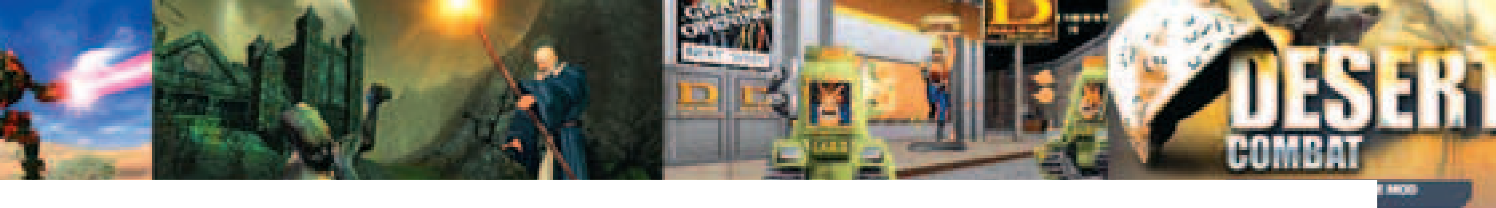
Мародеры

Своих страстей и «драконов» хватает и в мире реальном. Война в Ираке не только лишила крова энное количество народу, но и... существенно увеличила продажи видеоигр. Посвященные операции «Буря в пустыне» забавы с соответствующим словосочетанием в названии продаются не хуже горячих пирожков с ягодами в сочельник. И если *Conflict: Desert Storm* разошелся количеством в полмиллиона копий даже по цене в пятьдесят зеленокожих президентов, то незаконченный бесплатный мод *Desert Combat для Battlefield 1942* пользуется и вовсе неприличной популярностью. Десятки тысяч посетителей на сайте разработчиков ежедневно и триста тысяч попыток скачать недоделанный адд-он. Растерявшиеся девелоперы сгоряча обещают насовать в игру еще целый вагон беспокойных районов, включая Афганистан, Ирак и Сомали. А издатели выстраиваются в организованную очередь, пророча коммерческий успех Desert Combat, включающий в себя свежайшие образцы техники и пучок миссий по обезвоживанию агрессивных арабов.

Вообще, ситуация с военным конфликтом в Ираке начинает вызывать тошноту и попахивать мародерством. Война только-только закончилась, а предприимчивые компании-паблишеры уже вовсю откусывают себе перспективные лейблы и бренды. К примеру, Battlefront.com, помешанная на военно-стратегических проектах, предусмотрительно отхватила себе марку *Operation Iraqi Freedom*. Неугомонная Sony Computer Entertainment не отстает, и свою кампанию начала с фразы *«Shock and Awe»*, брошенной одним из американских летчиков в интервью и характеризующей бомбардировку Багдада. И это лишь первые ласточки. Точнее, вороны. Уж простите, но ассоциаций с полем брани и соответствующими безмозглыми птицами не избежать. На этом фоне очень весело смотрится запрет *Command & Conquer: Generals* на территории Германии, причиной которого явилась мнимая пропаганда войны. Какое счастье, что хотя бы этот бред не касается Российских границ никаким местом.

Пираты железных дорог

У нас зато свои проблемы. Например, ожидаемые многими *«Корсары 2» (Sea Dogs 2)* совсем недавно были благополучно заморожены, а практически законченный проект превратился в нечто с названием *Pirates Of Caribbean*. Вроде бы нечего бояться, поскольку и морские сражения, и ролевые элементы, и отменная графика вкупе с реалистичной водной массой сохранены. Однако наличие в анонсе волосатой лапы Disney Interactive сильно настораживает. От этих микки-маусов ждать чего-то для аудитории старше трех-пяти лет, увы, не приходится. Впрочем, основной издатель – Bethesda Softworks – остался на месте, и *«Пираты Карибского моря»* выйдут аккурат с премьерой од-



ноименного фильма с Джонни Деппом в главной роли.

«Акелла», спокойно отреагировавшая на издевательства над своим детищем, анонсировала не менее амбициозный проект, интеллигентно претендующий на лавры *GTA 3*. Постьядерный экшен *Axle Rage* будет выполнен в духе *Mad Max* с соответствующе надломанными предметами зодчества, кашей архитектурных стилей, разборками между враждующими группировками, продажей наркотиков, ржавыми машинами, мотоциклом в качестве единственного средства передвижения и символа крутизны и огромной вселенной. Релиз постапокалиптического безобразия запланирован на первый квартал 2004 года.

Вслед за *Sea Dogs 2* смена имен постигла и заявленный недавно *Railroad Giant: The First Pioneer*, превратившийся путем нехитрых перестановок в *Railroad Pioneer*. Железнодорожный опус JoWood будет представлять из себя потенциального «убийцу» *Railroad Tycoon 3* – продолжения железнодорожной стратегии, весьма популярной в свое время. Разница лишь в том, что события, занимавшие в *RRT2* одну несчастную миссию, растянутся в *Railroad Pioneer* аж на всю игру.

Собственно же сам *Railroad Tycoon 3* выйдет тоже осенью, будет выполнен в стопроцентном 3D, обременит нас 25 сценариями, 35 разновидностями товаров, требуемых и производимых в 150 строениях, четырьмя десятками поездов и букетом блюзовых мелодий. В игровом процессе, судя по всему, изменений ждать не приходится. Временной отрезок уже в который раз начнется в Золотую Эру и закончится днем сегодняшним. Честно говоря, это даже радует.

Royal Shakespeare Company эту радость разделять отказывается. Обеспокоенная падением интереса к произведениям английского писателя, RSC, заручившись поддержкой Массачуссетского Технологического Института, решилась на отчаянный шаг – разработку проекта по мотивам. В качестве предмета издевательств выбрана шекспировская *«Буря»*. Дабы не сводить прохождение игры к изложению пьесы, RSC планирует предусмотреть несколько вариантов концовок и легкие отступления от сюжетной линии. Вряд ли данное творение станет таким же бестселлером, как авторский шедевр в свое время, но, возможно, борцам за культурное наследие удастся заинтересовать другие компании, и на свет появится целый жанр театральных игроизаций.

Тем временем совершенно не пекущаяся об интеллектуальном развитии подростков Electronic Arts ищет пути дополнительных доходов и выгодного сотрудничества. Недавно EA умудрилась подписать соглашение с nVidia, которое может выйти боком для владельцев видеокарт сторонних производителей. Договор предусматривает взаимовыгодную кооперацию, в ходе которой Electronic Arts слезно обещает использовать только чипсеты от nVidia, и втыкать соответствующий логотип в заставку своих игр. Последняя же приобретет эксклюзивные права на распространение OEM-версий продуктов EA со своими картами.

Не успокоившись на этом, Electronic Arts организовала еще одно соглашение, но на этот раз с европейским отделением MTV. За рекламное место и время EA обязуется исправно спонсировать передачу At The Movies и ежегодное награждение фильмов MTV Movie Awards 2003. Цель сделки со стороны EA – окончательно закрепиться в памяти молодежной аудитории. Продолжительный гипноз с экранов просто не оставит юным отрокам выбора, четко зафиксировав ассоциацию «игра = Electronic Arts». Более ста миллионов семей будут зомбированы в самое ближайшее время.

Но не все рассматривают электронные развлечения исключительно как источник дохода. Ассоциация Медицинских Исследований Японии предполагает, что видеоигры, ориентированные специальным образом, в совокупности с пластиковой собачкой Айбо, могут дать потрясающие результаты при лечении больных преклонного возраста. Исследования компании в данный момент идут именно в этом направлении. Любопытно, будут ли разрабатываться для данного проекта конкретные игры, или же хватит бесконечного списка уже готовых продуктов. Во втором случае в качестве пилюли-наночь вряд ли выберут тот же *Postal 2* или многострадальный *GTA 3*. Если только не планируется отправить несчастных стариков на тот свет раньше времени.

Гонка за брендом

Хотя как знать. Возможно, энергичные проекты – это именно то, чего не хватает скучающим в приютах и больницах старикам. В таком случае, помимо стандартной утки, в интерьер больничных палат в будущем войдет и Racing Wheel, благо намеченных на этот и следующий год гоночных релизов предостаточно. Покуда неумирающая *TM Need For Speed* готовится к очередному пришествию, а многообещающий Driver 3 продолжает стыдливо откладывать момент встречи (на сей раз это уже весна 2004 года), разработчик из Глазго со странным названием *Steel Monkeys* (авторы неплохого гоночного симулятора *Master Rallye*) готовит к пятидесятилетнему юбилею «Шевроле Корвет» очередную поделку из серии *Something Unleashed*. Как обычно, нам предложат прокатиться на всех машинах, выпущенных компанией за полвека. Намеченный на этот год релиз лишний раз подчеркивает, что пример Porsche оказался весьма заразителен.

В свою очередь высосать еще немного финансов из известного бренда хочет и некто Джеофф Краммонд – личность, получившая народное признание благодаря серии *Grand Prix*. Эксплуатировать дальше марку Гран При предприимчивый автор пока не собирается. На повестке дня *Stunt Car Racer Pro* – переделка хита почти пятнадцатилетней давности. К моменту релиза в 2004 году приставка «почти» сотрется окончательно, и римейк стародавнего шедевра Microplay Software появится в новой одежке.

Гороховый суп в пещере

Немного подкрасится и продолжение малость занудной, но пока еще свежей RPG от Arkane Studio – *Arx Fatalis*. Вторая часть игры обзаведется локациями, расположенными (о, чудо!) на поверхности, избавив нас от муторного брожения по грязным пещерам (dungeon crawler'ы уже давно приелись, даже если там можно спечь батон из подручных средств). Главгерой останется неизменен, а в игровой процесс добавят изюминки, аккуратно выковырянные из *Thief* и *System Shock*.

Для тех же, кто занудным променадам среди сталагмитов предпочитает нечто более жизнерадостное, предназначен проект с незатейливым названием *Magic Land*, разрабатываемый никому не известной Digital Awakening. Заглавный персонаж *«Волшебной Страны»*, Pea-Guy, чей портрет красуется на сайте компании, похож на... горошину, только синюю и, по всей видимости, невероятно крутую. Сюжет этой мини-РПГ рассказывает историю о краже прототипа гипертелепортатора из лаборатории доктора Пробирки. С помощью новомодного прибора вор переносит мистера Горошину в подземелья, откуда тот, понятное дело, должен выбраться и насовать похитителю по самые чакры. К слову, ВСЕ обитатели этого странного местечка так или иначе смахивают на горох, разодетый в новогодние костюмы. Душераздирающее зрелище, скажу я вам.

Lost commandos

А вот CITY Interactive не планирует использовать бобовые в качестве главных героев. Их и без того популярная *RTS Project Earth* в скором будущем обзаведется продолжением. Среди обещанного значатся: чертовски приятная для глаз графика, патологически удобный интерфейс и оригинальная сюжетная завязка. Согласно последней, мы выступаем в роли этаких космических изгнанников, получивших пинка от межзвездного сообщества и жаждущих доказать собственную невиновность. Оправдываться придется не раньше декабря сего года.

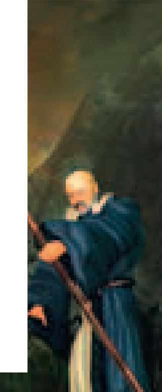
Хотя кое-кто оправдывается уже сейчас. Авторы сериала *MechWarrior*, честно потратив несколько месяцев на разработку, официально отказались от разработки пятой части, сославшись на полное отсутствие свежих идей для проекта. Все человекоресурсы FASA брошены теперь на другие объекты, по всей видимости, имеющие мало общего с тематикой роботов. Что же касаемо популярной торговой марки *MechWarrior*, то ее эксплуатация продолжится в недалеком будущем, когда накопившихся мыслей хватит на возрождение жанра, а грядущая экранизация сериала начнет собирать оброк в кинотеатрах.

Подобное отчаяние пока что не грозит *Commandos*, продолжение которых неторопливо плавится в печах Eidos. Третья часть, озаглавленная *Destination Berlin* на самом деле не предусматривает захват Рейхстага, ограничивая поле действия Центрально-европейской частью. Согласно официальному анонсу, в игре произойдут солидные изменения: прибавится активных действий, включая схватки с боссами, появится сильная сюжетная линия и... многопользовательская мясорубка для восьмерых. Такими темпами к моменту релиза от оригинальной идеи *Commandos* не останется ничего, и мы получим развеселую аркаду в духе *Lost Vikings* с широкоплечими шварцнеггерами вместо варягов. Будем надеяться, что получится хотя бы не хуже стародавнего хита Blizzard. Пока же оставим в покое трудолюбивых девелоперов и вернемся на территорию новостей ровно через месяц. Stay, что называется, tuned!





ng the Steel M



РАССТУПИТЕСЬ, ПРЕТЕНДЕНТЫ, – В БОРЬБУ ЗА МИРОВОЕ ГОСПОДСТВО ВСТУПАЕТ ЕДИНСТВЕННЫЙ КАНДИДАТ, ПО ПРАВУ ДОСТОЙНЫЙ НАЗЫВАТЬСЯ MMORPG НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ.



ВОЗВРАЩЕНИЕ КОРОЛ

РОБЕРТ КОФФЕЙ


Я

Iksar сражается со скорпионом. Процесс истребления монстров практически не изменился.

Базовые элементы геймплея, принесшие оригинальному *EverQuest* всемирную славу, никуда не делись – поощрение совместных действий, замысловатая экономическая система с динамичным рынком товаров и услуг. И крысы. Множество крыс, так и просящих, чтобы вы их убили, особенно на начальных уровнях. Выведенная Sony формула успеха сработала на «отлично» – доказательством тому служат более 400 тысяч игроков, готовых ежемесячно отстегивать свои кровные денежки за право жить в этом онлайновом мире. И понятно, что, приняв решение о разработке продолжения, руководство компании не собиралось ничего радикально менять в своей беспроигрышной формуле.

Тем не менее, несколько серьезных улучшений дизайнеры все-таки решились внести. Например, полностью переделать интерфейс, переработать систему классов, переписать предысторию игрового мира, а также совершить потрясающую графическую революцию, равной которой еще не было в истории компьютерных игр. Ведь Sony делает MMORPG, которая должна будет владеть умами и кошельками геймеров в течение, как минимум, лет пяти. И, судя по тому, что нам удалось увидеть, у компании есть все шансы выполнить эту непростую задачу.

НОВИЧКАМ ВЕЗДЕ У НАС ДОРОГА

Команда разработчиков сумела извлечь много полезных уроков из успехов и провалов своих конкурентов. И поэтому за 500 лет, прошедших со времен первого *EverQuest*, в мире Norrath изменилось очень многое, включая отношение к новичкам. До того как ваш персонаж достигнет примерно 10 уровня, *EverQuest II* сделает все возможное и невозможное, чтобы максимально мягко и ненавязчиво познакомить его с новым миром и новой механикой геймплея, – и, таким образом, подготовить к серьезным опасностям и настоящим приключениям, что жгут впереди.



Персонаж-человек стоит у стен города Freeport – 500 лет спустя после событий оригинального *EQ*.

Процесс создания персонажа стал еще более простым, чем раньше. Как и в *Asheron's Call 2,* вы просто кликаете на статуе, олицетворяющей выбранную вами расу. Затем с помощью нескольких ползунков меняете черты лица и цвет кожи своего аватара, после чего сразу оказываетесь в игровом мире. Иными словами, на самой ранней стадии игры многочисленные статсы, навевающие на новичков глубочайшее уныние, остаются скрытыми (впрочем, игроки, считающие себя достаточно опытными, имеют полное право открыть их и вволю с ними повозиться). Дело в том, что поначалу эти параметры все равно не несут никакой особой смысловой нагрузки, ибо герой представляет собой девственно чистый лист бумаги. А главное, никто не надевает на вас сразу никаких «классовых кандалов» – бродите, исследуйте мир, экспериментируйте на здоровье!

Тем не менее, выбранная раса, безусловно, влияет на эффективность героя в каждом из имеющихся классов – или в положительную, или в отрицательную сторону. На данный момент расовые модификаторы напрямую связаны с верхними пределами прокачки различных атрибутов персонажа. Например, изначально Огр и Гном могут быть файтерами с примерно одинаковыми параметрами, но Огр обладает более высоким максимальным порогом силы – соответственно, он в конечном итоге начнет наносить врагам больший урон, чем Гном, – а тот в свою очередь, обладая более высоким максимальным показателем ловкости, разовьется в более меткого и увертливого бойца.

Вступив в мир Norrath, вы немедленно получаете свой первый квест. В отличие от неудобной схемы «найди и введи ключевое слово», использовавшейся в первой части *EverQuest*, система получения заданий в *EQ2* (как, впрочем, и взаимодействие со всеми остальными объектами и NPC) базируется на новом контекстно-зависимом радиальном меню. Чтобы взять квест, от вас требуется просто кликнуть на соответствующей строке диалога, – и задание тут же появится в журнале. Первые квесты выполняются очень быстро – благодаря им вы усваиваете основы геймплея и получаете полезные подарки вроде первого заклинания и первого оружия, а главное - у вас будет компас. Троекратное ура!

РАСТЕМ И МУЖАЕМ

Поначалу герой развивается очень быстро, и вы оглянуться не успеете, как достигнете 5 уровня, – именно в этот момент вам предстоит в первый раз столкнуться с новой системой классов, примененной в игре. Ребят из Sony резонно рассудили, что к 5-6 уровню вы должны уже более-менее определиться в мире *EQ2* и понять, кем хотите быть. Поэтому вам будет предложено выбрать для своего героя один из шести архетипов – файтер, вор, друид, маг, священник или торговец.

Да, да, у вас все в порядке со зрением, и это не опечатка – в *EQ2* торговля является не побочным занятием героя, а полноценной профессией, предлагающей собственные механизмы набора опыта. Торговцы будут получать XP за изготовление новых предметов – потому что именно предметы, сделанные живыми игроками, будут самыми качественными и дорогими в игре. Кроме того, подобно представителям боевых профессий, собирающимся в группы для совместных походов, торговцам также будет выгодно объединяться для совместной работы. Так называемые «торговые рейды» – это масштабные инженерные проекты, требующие усилий нескольких персонажей (например, строительство крупных зданий и храмов), которые после завершения будут приносить огромную пользу другим игрокам. Кстати, еще одной важной функцией торговцев будет уход и поддержание в порядке всех этих структур.

По мере набора опыта все герои независимо от профессии будут продвигаться по многоярусному древу развития классов. Выбрав на 5 уровне свой архетип, вам предстоит на 10 уровне выбрать уже конкретный класс, на 30-м – подкласс и т.д. И чтобы стать, к примеру, паладином, вы должны вначале пройти через стадии файтера и крестоносца. Впрочем, никто не запрещает вам выбрать вместо крестоносца классы Warrior или Brawler, открывающие дорогу к профессиям Ranger и Shadow Knight, соответственно. На данный момент максимальный уровень, которого может достичь персонаж, – 100-й, но игровой движок имеет значительный «резерв прочности» и рассчитан на прокачку героев вплоть до 200-го уровня.

В EQ2 ТОРГОВЛЯ ЯВЛЯЕТСЯ ПОЛНОЦЕННОЙ ПРОФЕССИЕЙ, ПРЕДЛАГАЮЩЕЙ СОБСТВЕННЫЕ МЕХАНИЗМЫ НАБОРА ОПЫТА.

ИНТЕЛЛЕКТ ВРАГОВ

Сюрприз: в *EQ2* будет множество новых монстров, жаждущих порвать ваших героев на мелкие кусочки цифрового кода. Ну а если серьезно, то в мире Norrath действительно полно всевозможного опасного зверья – от стандартной «дичи новичков» в лице летучих мышей, крыс и броненосцев до гигантских драконов, мощнейших минотавров и пожирающих свет тварей из другого измерения, которые под силу только самым высокоуровневым игрокам. Причем по сравнению с первой частью звери порядочно поздоровели и поумнели.

Значительно усложненная система выбора траектории пути (pathfinding) отныне не даст монстрам атаковать вас из-за стен. Обратная

Эй, приятель, девушка, с которой у тебя сегодня назначено «свидание вслепую», уже пришла. Она говорит, что ее зовут Thought Bleeder.

ЛУЧШЕ, ЧЕМ EQ!

НИКАКОГО ПОНИЖЕНИЯ УРОВНЯ!

Ничто так не достает и не портит настроение после бессонной ночи, проведенной в *EQ*, как случайное попадание в чересчур сложный и опасный регион, где крутые монстры тут же рвут героя на клочки. И еще раз рвут, и еще. Раз за разом. А потеря XP, неминуемо следующая в качестве наказания за смерть, означает, что вы (и еще сотни тысяч несчастных игроков) наблюдаете ужасающую картину потери потом и кровью заработанных уровней и понижения с таким трудом прокачанных скиллов и способностей... Так вот, в *EverQuest II* ничего подобного не будет. Вместо того чтобы в наказание за смерть отбирать у вас очки опыта, игра просто наложит на вас долг в определенное количество XP. Получается что-то вроде кредитной карточки – определенный процент заработанных персонажем XP будет уходить на выплату задолженности. Соответственно, смерть всего лишь вызовет временное замедление дальнейшего роста героя, и не более того. А если вам и такое наказание кажется чрезмерным, то можете просто выйти из игры. Задолженность будет со временем постепенно уменьшаться и через 24 часа совсем исчезнет.

СТАРЕНИЕ В EVERQUEST II



Высочайший уровень детализации графики удобно проиллюстрировать на примере старения персонажа. Но не волнуйтесь, на самом деле ваш герой не будет стариться – разве что временно, в результате применения некоторых заклинаний. Sony вовсе не хочет, чтобы по просторам Norrath носились табуны стариков.

ЛУЧШЕ, ЧЕМ EQ!

НИКАКОГО КЕМПЕРСТВА!

Одним из наиболее раздражающих недостатков оригинального *EverQuest* была т.н. «проблема кемперов» – игроков, постоянно сидящих в определенных локациях и ждущих респавна монстров. Острее всего данная проблема стояла в местах, где водились редкие высокоуровневые твари, которых требовалось убить для завершения каких-либо важных квестов, и спавн которых происходил всего лишь один-два раза в день. В результате там всегда выстраивались длинные очереди из злых, раздраженных и постоянно ругающихся между собой игроков.

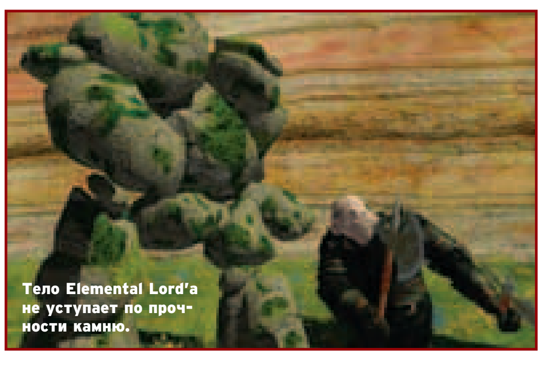
Чтобы исправить данную проблему, дизайнеры Sony решили ввести в *EverQuest II* систему «карманных зон» (pocket zones), немного напоминающую ту, что была использована в *Anarchy Online*, – т.е., начав квест или выполнив определенные условия, вы (и ваша группа, при наличии таковой) окажетесь перенесенным в зону, где никого, кроме вас, нет. По словам представителей Sony, игровой движок позволяет создавать сколько угодно таких «карманных зон» в любой момент времени – так что с периодами длительного ожидания будет покончено.

С другой стороны, разработчики вовсе не собираются бороться с кемперством на общедоступных охотничьих угодьях, где водятся самые обычные монстры, – все-таки данное явление стало неотъемлемой частью мира *EverQuest*. Они планируют лишь увеличить поголовье объектов охоты, чтобы игрокам не было скучно и они не брюзжали почем зря...



Концепт-арт города Qeynos, в котором живут люди и полуэльфы.

ТЕПЕРЬ ПРОЦЕСС ИЗГОТОВЛЕНИЯ ПРЕДМЕТОВ ПРИНОСИТ XP И НАПОМИНАЕТ ПАРОДИЮ НА СРАЖЕНИЯ.



Тело Elemental Lord'а не уступает по прочности камню.

сторона этой медали заключается в том, что теперь враги смогут пройти всюду, куда смог пройти ваш герой, а значит, нам предстоят сумасшедшие погони по коридорам и туннелям – ведь теперь противники не застрянут, упершись в угол или какой-нибудь случайный сталагмит. То есть теоретически от преследователей, конечно, можно будет оторваться, но, учитывая громадный размер территорий *EQ2*, для этого придется ОЧЕНЬ хорошо побегать...

Один из важнейших аспектов поведения монстров, над которым сейчас трудятся программисты Sony, связан с так называемыми «зонами комфорта» для различных существ. Самая идея «зон комфорта» родилась как попытка противодействия распространенной в оригинальном *EQ* подлой тактике заманивания «поездов» из крутых монстров прямо к местам скопления низкоуровневых игроков, которые, естественно, тут же начинали в массовом порядке погибать... Так вот, в *EQ2* монстры будут гнаться лишь за тем персонажем, который их непосредственно потревожил. Если же этот персонаж погибнет или сбежит, монстры, покинувшие свои «зоны комфорта», отправятся прямиком домой, не обращая внимания на другие потенциальные мишени для агрессии, – таким образом, невинные игроки, случайно оказавшиеся рядом, не пострадают. Разумеется, в игре будут и крутые монстры с весьма обширными «зонами комфорта», – так что нович-

БОЙЦЫ МОЛОТА И НАКОВАЛЬНИ

Изготовление предметов в *EQ2* будет отнюдь не таким простым делом, как в *Asheron's Call 2*, где от вас требовалось всего лишь сложить необходимые материалы в ящик и нажать кнопку Create. Поскольку здесь вы за это получаете XP, сам процесс стал достаточно сложным и рискованным занятием, чем-то напоминающим пародию на сражения. Выбрав рецепт изготовления какого-либо доспеха – например, крутого и дорогого щита, – вы открываете специальное окошко, в котором показаны как базовые компоненты, необходимые для его производства, так и специальные редкие реагенты. Если все, что требуется, наличествует в вашем инвентаре, то начинается процесс изготовления. При этом специальные индикаторы в окне производства будут показывать ваш прогресс и состояние параметра Concentration. Если Концентрации персонажа хватит до конца процесса – замечательно. Но вся штука в том, что при изготовлении вещей могут случаться всевозможные непредвиденные события, ставящие весь процесс под угрозу, и чтобы бороться с ними, вам придется принимать экстренные меры (как правило – кастовать специальные ремесленные заклинания). Эти заклинания выбираются перед началом производства и показываются в левой части окошка – то есть, увидев надпись: «Металл перегревается», вы, чтобы не запороть процесс, должны кликнуть на кнопке «Охладить металл». При этом все подобные действия будут требовать от персонажа расхода Концентрации, поэтому их надо выбирать и использовать очень аккуратно. Если процесс изготовления оказывается все-таки сорван, то вы теряете все сырье и деньги, которые в него вложили. К счастью, самые редкие и ценные компоненты, например, панцирь золотой морской черепахи, который вы собирались превратить в щит, не исчезают. А специальное окошко безопасной передачи предметов будет гарантировать, что боевой персонаж, потративший неделю реального времени на добычу этого панциря, не лишится своего трофея при заключении производственного контракта с ремесленником.

ДОПОЛНЕНИЕ
К ЛУЧШЕЙ СТРАТЕГИИ 2002 ГОДА

ЗАВОЕВАНИЕ АМЕРИКИ

В ПОИСКАХ ЭЛЬДОРАДО



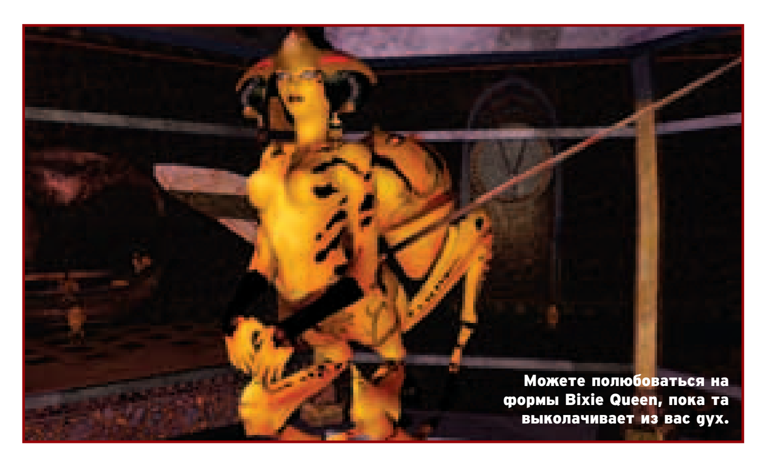
Особенности игры:

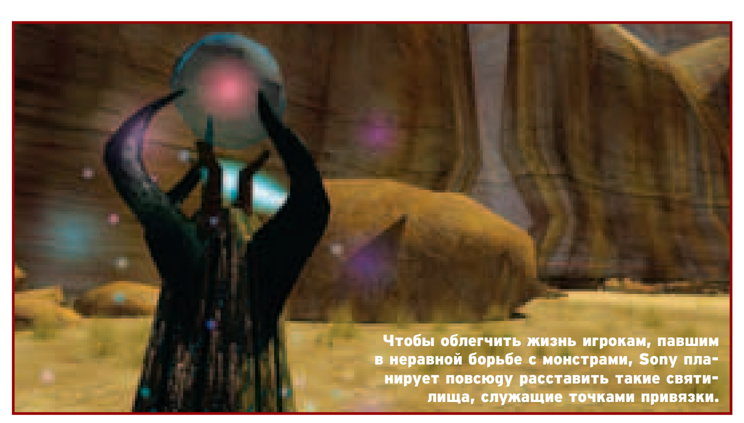
- захватывающие сражения в реальном времени с участием ***до 16,000 юнитов***
- временной период ***с 1517 до 1804*** года
- ***5 новых наций*** (всего же их ***17***)
- новый режим игры — ***Battlefield***
- ***25*** разнообразнейших миссий ***8*** кампаниях
- ***10*** продуманных карт для однопользовательского режима
- ***53 новых юнита*** и ***40 новых строений*** (всего, около ***120*** юнитов и ***120*** строений)
- боевая мораль зависит от количества побед, поражений, запасов еды, обмундирования и оплаты
- крепости и форты не только защищают юнитов, но и дают возможность улучшать параметры войск
- огромные карты (***30x20*** экранов при разрешении ***1024x768*** пикселей)
- очаровательные пейзажи в четырех различных климатических зонах
- детализированная анимация всех действий юнитов
- ландшафт и природное окружение можно использовать в стратегических целях
- множество режимов многопользовательской игры с системой глобального рейтинга игроков



E-mail: office@russobit-m.ru; адрес в Интернет: www.russobit-m.ru.
Отдел продаж: тел.: (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61. Техническая поддержка: 212-27-90.




Можете полюбоваться на формы Bixie Queen, пока та выколачивает из вас дух.


Чтобы облегчить жизнь игрокам, павшим в неравной борьбе с монстрами, Sony планирует повсюду расставить такие святилища, служащие точками привязки.

А КАК ЖЕ ТЕ 800 ЧАСОВ, ЧТО Я ПРОВЕЛ В EVERQUEST 1?!

Игроки, проведшие много времени в *EverQuest I* и опасающиеся, что после выхода второй части все их труды пойдут насмарку, могут не волноваться. Во-первых, Sony не собирается закрывать оригинальный *EQ* – по крайней мере, сразу после запуска продолжения. На самом деле первая часть, скорее всего, будет жить еще очень-очень долго, и к ней будут и дальше выпускаться всевозможные дополнения и add-оны. И это весьма логичное решение, поскольку в данный момент первый *EverQuest* имеет более 400 тысяч активных клиентов, и нет никакой гарантии, что большая часть этих людей безболезненно переключится на вторую часть. Руководство Sony прекрасно понимает, что некоторые вполне могут, попробовав *EQ2*, вернуться в конце концов к оригиналу.

Тем не менее, компания, скорее всего, постарается подтолкнуть вас к переходу на новую версию. Во-первых, наверняка будет введена в действие какая-нибудь льготная система подписки, при которой вы получите большую скидку, став клиентом обеих игр. Во-вторых, хотя вы и не сможете импортировать персонажа из оригинального EQ в его продолжение, Sony собирается применить некую схему «наследования», при которой ваш герой в *EQ2* будет являться потомком одного из персонажей *EQ*. Как это будет реализовано на практике? Пока неизвестно. Но основная идея сводится к тому, что потомок получит от предка в наследство какую-нибудь фамильную реликвию, – возможно, драгоценность или доспех, – причем этот предмет не должен быть чересчур крутым и делать нового персонажа неоправданно могучим.

И, наконец, руководство Sony прекрасно понимает, что многие ветераны *EQ* могут не захотеть перейти на новую игру, чтобы не потерять многочисленных онлайновых друзей. Поэтому в *EQ2* будет встроена система коммуникации, позволяющая людям, играющим в обе этих игры, без проблем общаться между собой. То есть, запустив любую версию *EQ*, вы сможете поговорить с любым игроком, играющим в любую игру на любом из серверов.

Так что все, что нам теперь нужно для полного счастья, – это машина для клонирования, с помощью которой мы могли бы играть в обе части *EverQuest* сутками напролет. Может быть, Sony нам ее изобретет?

кам, оказавшимся на территориях, предназначенных для высокоуровневых героев, следует вести себя крайне осмотрительно и не рассчитывать на то, что игровой движок вытащит их целыми и невредимыми из любой передряги.

УБИТЬ ВСЕХ МОНСТРОВ

Еще одна хорошая новость заключается в том, что монстры по-прежнему смертны, и при определенном везении вы сможете собственноручно их убивать. Боевая система изменилась не очень сильно, но, тем не менее, некоторые нововведения достаточно серьезны и заслуживают отдельного разговора. Так, например, каждое оружие теперь может (теоретически) нанести противнику рубящий, проникающий или крушащий удар. Понятно, что вам вряд ли удастся что-либо разрубить дубиной (если только на ее конце не воткнуто лезвие), но вы сможете использовать эфес своего острого меча, чтобы нанести врагу «удар тупым предметом», – весьма полезно во время драки со скелетом, уязвимым к тупому оружию.

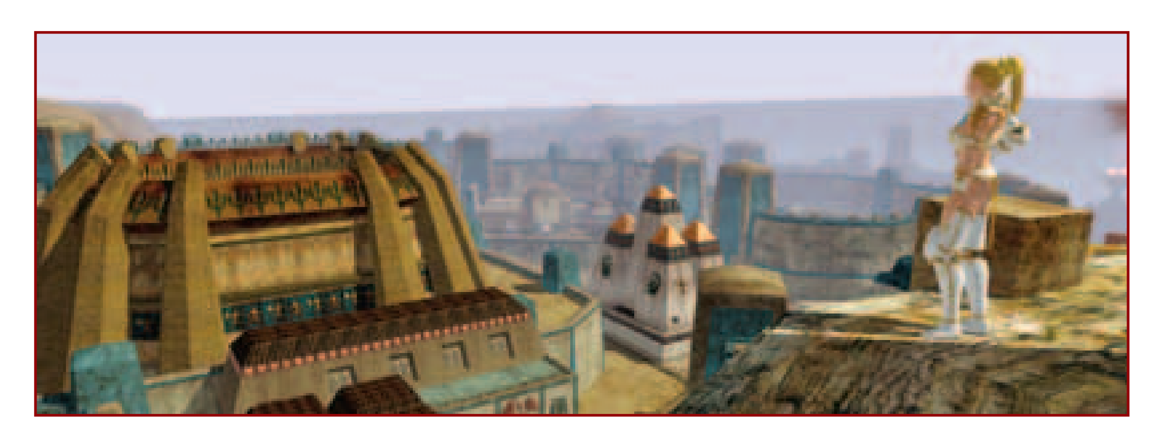
Кроме того, атаки можно направлять на различные части тела противников. Это, конечно, не значит, что вы сможете отрубить крыло Dragonfly Pixie или отсечь орку руку, в которой тот держит меч, – это значит лишь то, что вы имеете возможность сфокусировать наносимый урон на наиболее уязвимой точке монстра. И если какой-нибудь Tommy the Bad Ogre не удосужился защитить руки броней, то смело бейте именно по ним – наносимый вами damage по-прежнему будет засчитываться, как если бы он шел по корпусу, но дополнительные 10%, получаемые за счет атаки по незащищенным конечностям, вполне могут решить исход поединка в вашу пользу.

Магическая система, использовавшаяся в оригинальном *EQ*, осталась почти без изменений, если не считать введения нового магического ресурса – Concentration. То есть непосредственно для колдовства вам по-прежнему потребуется мана, а от Концентрации зависит способность персонажа поддерживать свои заклинания в силе – главным образом это относится ко всевозможным усиливающим и защитным спеллам. Так что, наложив на своих товарищей несколько защитных заклинаний, вы будете в состоянии поддерживать их в активном состоянии лишь до тех пор, пока на это будет хватать «полосы пропускания» ва-

ВЫБЕРИ СЕБЕ ОРУЖИЕ

Бей, круши, шинкуй и строгай врагов с помощью нового обширного арсенала ручного оружия –





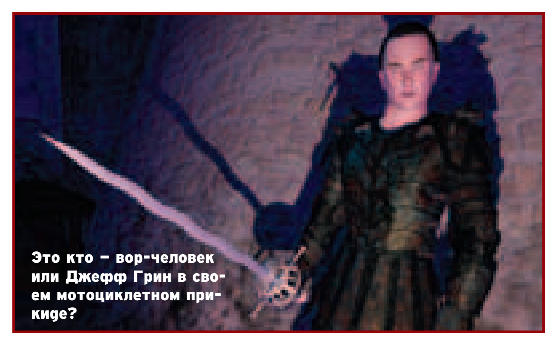
шего мозга. И если эта «полоса» полностью забита (т.е. ресурс Concentration используется на все 100%), а вам нужно скастовать еще один спелл, то одно из активных заклинаний придется «выключить», чтобы, используя освободившуюся энергию, сотворить новое.

КРАСИВО, КАК В КИНО

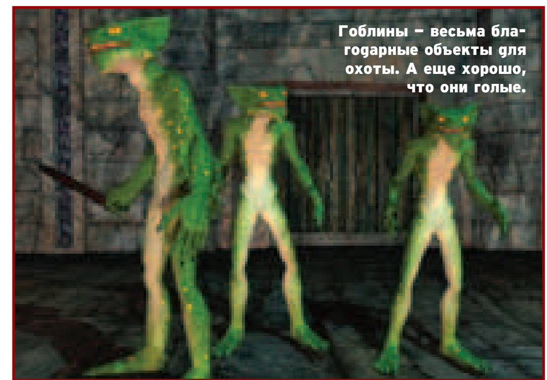
В любом игровом сериале выход очередной части неизбежно означает некое улучшение качества графики по сравнению с предыдущими сериями, и *EQ2* не является исключением из данного правила. Прогресс, достигнутый при переходе от первой части ко второй, кажется просто невероятным. Мы получили игру с графикой, заставляющей краснеть от стыда любую современную однопользовательскую RPG, не говоря уже о прямых конкурентах *EverQuest II* – онлайновых ролевых играх. Ландшафты – от зеленеющих лугов до мрачных болот, от бесконечных гряд холмов до каньонов, не менее живописных, чем знаменитый Гранд Каньон – выглядят просто великолепно. Модели существ – от нежных крылышек фей до гниющего мяса, свисающего с костей зомби, – шедевры детализации и стиля. Я мог бы еще долго распространяться про эффекты заклинаний, про подземелья, чьи стены усеяны гигантскими глазами, поворачивающимися в вашу сторону, но лучше просто еще раз посмотрите на скриншоты, иллюстрирующие данную статью. И учтите, что при всей своей красоте они и близко не передают прелесть реальной игровой графики - подборку текстур, детализацию моделей и объектов, динамику движений, безупречный художественный стиль, завораживающую игру света и тени и т.д.

И эта невыразимо прекрасная графика – всего лишь один из составных элементов игры, которая была задумана и реализована как развитие лучших идей своего сверх-успешного предшественника, которая должна была унаследовать все его достоинства и при этом освободиться от всех его недостатков. Именно поэтому каждый игрок здесь сможет обзавестись безопасным жильем – арендовав комнату в гостинице или накопив вместе с единомышленниками достаточно ресурсов для покупки штаб-квартиры гильдии. Именно поэтому в *EQ2* вещи в инвентаре будут автоматически укладываться таким образом, чтобы максимально эффективно использовать доступное пространство. Именно поэтому точки привязки, на которых ты возрождаешься после смерти (binding spots), будут тут и там разбросаны по всей территории, и вам больше не придется упрашивать других персонажей изменить вашу привязку. Именно поэтому игроки смогут с самого начала приобретать в собственность лодки и другие транспортные средства (но не лошадей – по крайней мере, пока). Именно поэтому вы сможете создавать макросы, вешать на них различные комбинации оружия, брони и заклинаний и быстро переключаться между ними в зависимости от ситуации без необходимости долго и мучительно копаться в инвентаре...

В первом *EverQuest* у Sony почти все получилось на «отлично». И мы не сомневаемся, что вторая часть игры станет настоящим шедевром.



Это кто – вор-человек или Джефф Грин в своем мотоциклетном прикиде?



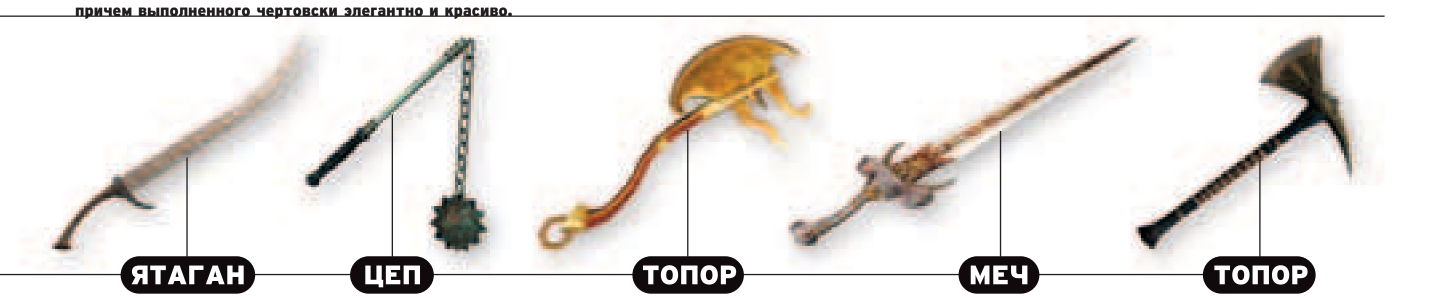
Гоблины – весьма благодарные объекты для охоты. А еще хорошо, что они голые.

ЛУЧШЕ, ЧЕМ EQ!

НИКАКИХ ПРОБЕЖЕК К ТРУПУ!

Что бы вы сказали, увидев безоружного друида в одной набедренной повязке, бегущего прямо в центр толпы орков? Что обед сам бежит навстречу едокам?! Как известно, авторы оригинального *EQ* решили в свое время, что потеря XP – недостаточное наказание за смерть, и заставили игроков бежать голыми и без оружия к месту своей гибели, чтобы подобрать собственные шмотки. В результате вы гибли еще несколько раз подряд и в отвратительном настроении выходили из игры... В *EverQuest II* разработчики наконец-то убрали необходимость возвращаться к точке кончины за вещами. Теперь после гибели у вас есть два варианта: или порхать в виде призрака вокруг трупа в надежде, что какой-нибудь игрок вас воскресит, или же пожертвовать случайно выбираемым предметом (включая предметы, хранящиеся у вас дома), чтобы воскреснуть в последней точке привязки. Причем в качестве предмета-жертвы игровой движок выбирает только недорогие «обычные» вещи, цена которых соответствует вашему уровню, – т.е. потери по настоящему дорогой и редкой экипировки можно не опасаться.

причем выполненного чертовски элегантно и красиво.



Loading...

Эксклюзивные скриншоты из самых ожидаемых игр под редакцией Даррена Глэдстоуна

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

Есть человек, чье имя неразделимо со словом «приключение», и именно его вы имеете счастье лицезреть на представленном скриншоте. Что касается Лары Крофт, то она... как бы это сказать... в общем, она совсем из другой оперы. Людям нравилось главным образом пялиться на ее формы, и в результате по игре Tomb Raider даже было сделано полнометражное кино... Но сегодня в центре нашего внимания Инди – отец-основатель жанра Adventure, – который в данный момент готовится к очередному воплощению на PC. Действие игры разворачивается в 1935 году – доктору Джонсу предстоит сорвать зловещие планы нацистов (ну, разумеется, кто бы сомневался!) и свихнувшихся мистиков и не дать им использовать в своих гнусных целях таинственное «древнее войско».



Сражаться предстоит с грабителями могил, фашистами и смуглыми солдатами «древнего войска».



Человек в Шляпе снова с нами!

Для борьбы с противниками можно использовать хлыст, пистолет, собственные кулаки, разбитые бутылки... да все, что угодно!

NVIDIA GEFORCE FX

ИМЯ: Dawn (нимфа, олицетворяющая видеокарту *GeForce FX*)

ЛЮБИТ: Менеджеров по связям с общественностью, которые обещают невиданные вещи вроде увеличения производительности на 40% по сравнению с *Radeon 9700 Pro*. Она по этому поводу говорит так: «Наша суперкарта со 128 MB RAM умеет накладывать высокодетализированные и многослойные текстуры».

НЕ ЛЮБИТ: Редакторов железячных разделов, задающих бестактный вопрос: «А сколько игр реально поддерживает эту новейшую технологию?»

НЕНАВИДИТ: Мощные вентиляторы и видеокарты от компании ATI.

Хотите верьте, хотите нет, но перед вами – вовсе не заранее отрендеренный рисунок. В демо-ролике *GeForce FX* эта куколка демонстрирует сногсшибательную анимацию, которая просчитывается в реальном времени. Мы не стали портить такое чудесное зрелище дурацкими подписями – красотка в них не нуждается, а вам они только помешали бы как следует ее рассмотреть.







STAR WARS GALAXIES

Давным-давно, в далеком-далеком выпуске, мы опубликовали здоровенный репортаж, посвященный этой онлайновой RPG во вселенной *«Звездных Войн»*. И уже совсем скоро вы сможете наконец-то осуществить свою заветную мечту и стать контрабандистом-вуки (всего в игре будет восемь рас и 30 профессий). Присоединяйтесь к Повстанцам или Империи, становитесь вольным наемником, получающим деньги от обеих сторон, – все в ваших руках. Площадь каждой карты составляет 15x15 километров – есть где разгуляться. И да пребудет с вами Сила… по крайней мере, до тех пор, пока вы платите ежемесячные взносы.

Солдаты умеют приседать.



Шагающий танк или попал на минное поле, или же был уничтожен огнем управляемой живым игроком турели.

«Здесь нет дроидов, за которыми мы охотимся».

XENUS

Xenus – это гремучая смесь двух жанров: ролевого и action. Убийство как таковое не является основой игры. Главная задача – спасти сестру, поэтому иногда все-таки лучше поговорить с людьми, чтобы собрать необходимую информацию, а не стрелять без предупреждения. Хотя надо помнить, что человек человеку – рознь, поэтому не всегда вокруг игрока будут добрые и вежливые люди.

В самом начале игры нет плохих и хороших, нет врагов и союзников. Зато есть шесть глобальных группировок: официалы, партизаны, наркомафия, индейцы, бандиты и ЦРУ. Активная помощь одной из сторон автоматически портит отношения с представителями других организаций. Но работа на них – это единственный способ выжить. Ведь в мире Xenus все стоит денег: оружие, патроны, нанять машину. Да и информацию иногда легче получить, имея монеты в кармане.

В игре нет уровней. В ней вообще нет такого понятия как уровень. Игроку откроется огромный мир размером в 625 кв. км. Понятие «локация» для *Xenus* не существует. Игрок может спокойно перемещаться по всей карте. И, что вполне естественно, для этого предусмотрены управляемые игроком вертолеты, машины, лодки и прочее.

Единственное, что остается Кевину – смириться с бойкими нравами жителей и разборками бандитов, а самому держаться все время наготове, чтобы выжить и спасти сестру. А все то, что начинается столь банально – с пропавшей сестры – заканчивается полумистическими событиями.



Педро вышел на балкон проветриться.

Старая Эстер выгревает на солнце свой ревматизм.

Сделка проходит под надежной охраной.


Часового на
вышке нет. Это
настораживает.
Как ни стран-
но, но здесь
можно запра-
вить машину.
Вдалеке видне-
ется деревня.
Хосе с Раулем до-
говариваются о
следующей пос-
тавке кокаина.
Пабло осматри-
вает взорван-
ную машину.
Машина готова
к отправке груза.

Read Me

Самые свежие сплетни, слухи и домыслы под редакцией Кена Брауна.



Тони Хок и группа людей в синих масках вручают титул *Лучшей Игры Года* студии Digital Illusions – разработчику *Battlefield 1942*.

Получив приз за *The Sims Online*, Уилл Райт выглядел весьма смущенным.

СТРАННЫЕ НАГРАДЫ

Грустные мысли по поводу «Оскаров» игровой индустрии.

Репортаж о шестой ежегодной церемонии вручения наград Академии Интерактивных Искусств и Наук. Кен Браун и Джефф Грин

На дискуссии, посвященной играм-сиквелам, Клифф Блежински из Epic Games (в центре) предостерег дизайнеров от экспериментов с переносом популярных игровых серий в новые жанры – в противном случае нас в ближайшем будущем ожидают уродцы типа *Dance Dance Medal of Honor!*

ВНУТРИ



НОВЫЙ БЕШЕНЫЙ RADEON
Первая видеокарта, несущая на борту 256 MB RAM, – это нечто! **страница 29**



АДД-ОН К NEVERWINTER NIGHTS
Мы лично ознакомились с *The Shadows of Underwear.* **страница 30**



MASTERS OF DOOM
Новая книга про Кармака и Ромеро. **страница 31**



SCOOTER
Придумай самый крутой дизайн для головы Тьерри Нгуена aka Scooter **страница 31**



Компания Rockstar получила призы за лучшие игры жанра Action/Adventure как на PC, так и на приставках (*GTA3* и *Vice City*, соответственно).

Может быть, награды присуждались под давлением крупных компаний, делегировавших в жюри Академии большие группы своих представителей?

Возможно, нам не следовало быть столь циничными. По всей видимости, мы должны были пребывать на седьмом небе от счастья при мысли о том, что именно PC-игра получила в этом году главный «Оскар» – в конце февраля, на 6-й ежегодной церемонии вручения наград за достижения в области интерактивных искусств, американская *Академия Интерактивных Искусств и Наук* назвала *Battlefield 1942 Лучшей Игрой Года.* Мы были взволнованы и удивлены этим фактом, и, разумеется, почувствовали удовлетворение от того, что одна из наших любимых игрушек получила награду, которую она вполне заслуживала. Тем более что приз достался ей в нелегкой борьбе с приставочными продуктами – *Animal Crossing, Metroid Prime* и *GTA: Vice City*.

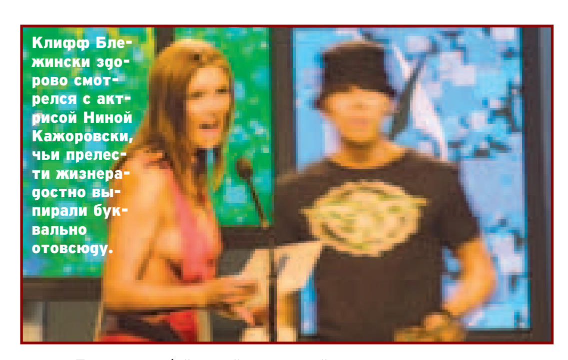
Что касается собственно призов Академии, то они вроде бы начали принимать более-менее осмысленный характер – отныне игры разбиваются на категории и награждаются в соответствии с ними (единственным серьезным ляпом стало то, что редактор *Aurora* для *Neverwinter Nights* был назван симулятором и попал в одну категорию с играми *MechWarrior 4: Mercenaries* и *Combat Flight Simulator 3*). Но наше доверие к Академии и ее наградам начало стремительно испаряться при виде смущенного Уилла Райта (Will Wright), получающего приз за *The Sims Online*, признанную *Лучшей Онлайновой Игрой Года.* Как известно, сам Уилл Райт многократно заявлял, что данная игра, во-первых, еще не закончена, а во-вторых, получилась совсем не такой, какой должна была бы быть. Принимая своего «Оскара», он застенчиво моргал и сказал буквально следующее: «Не знаю, что мне сказать по поводу этой награды. Тем не менее, я ее принимаю. И благодарю вас всех за нее. И обещаю – мы сделаем все, чтобы наша игра оправдала возлагаемые на нее ожидания».

Вообще, в распределении наград Академии Интерактивных Искусств и Наук было много странных, чтобы не сказать, подозрительных моментов. Так, сама Академия многократно подчеркивала, что в голосовании по определенным специфическим категориям могут принимать участие только активные разработчики, в то время как в категориях общего плана могут голосовать и т.н. «административные» работники. Причем, чтобы стать членом жюри, вы должны быть платным членом самой Академии, годовой взнос в которой составляет $95. А для корпораций имеются т.н. «групповые квоты», что позволяет крупным компаниям вроде EA и Microsoft делегировать в жюри большие группы своих представителей, способные кардинально влиять на ход голосования и отдавать большую часть наград «своим» играм. Впрочем, справедливости ради нужно признать, что EA и так собирает большинство наград игровых журналов (включая *CGW*) и сайтов, – потому выпускает действительно первоклассные игры. Но когда преждевременно выпущенная и сравнительно малопопулярная игрушка *The Sims Online* отбирает приз у таких признанных хитов, как *Asheron's Call 2, Dark Age of Camelot: Shrouded Isles* и *Anarchy Online: The Notum Wars*, в голове невольно появляются подозрения – не явилось ли присуждение титула *Игры Года Battlefield 1942* также результатом закулисных игр многочисленных представителей EA в жюри?.. В общем, Академия непременно должна всерьез заняться данной проблемой и найти способ обеспечить честное и беспристрастное голосование.

К сожалению, спорные награды не были единственной серьезной проблемой на церемонии. Пытаясь любой ценой придать ей блеск киношного «Оскара», организаторы почему-то решили, что будет очень здорово, если вместе с мэтрами игровой индустрии призы победителям будут вручать третьесортные голливудские «знаменитости» и давно



Крис Тейлор рассказывает, как он пресмыкался перед представителями Microsoft, чтобы выбить из них побольше денег.



Клифф Блежински здорово смотрелся с актрисой Ниной Кажоровски, чьи прелести жизнерадостно выпирали буквально отовсюду.

> «Если вы разрабатываете игру, то вам постоянно приходится лгать своему издателю – все мы трусливые и раболепные лгуны». *Крис Тейлор*


Директор по разработкам Sony Online Рич Вогел (слева) и главный гуру Maxis Уилл Райт (в центре) отвечают на вопросы Джеффа Грина.

сошедшие со сцены рок-звезды (вроде Винса Нейла из группы Motley Crue). И в результате Клифф Блежински (Cliff Bleszinski) из Epic Games оказался вынужден стоять на одной сцене со знаменитой Ниной Кажоровски (Nina Kaczorowski), которая хоть и продемонстрировала публике пару сногсшибательных сисек и эффектное платье, выразительно их оголяющее, но вряд ли за всю свою жизнь хоть раз играла в какую-нибудь компьютерную игру… Одна за другой такие странные пары выходили на сцену и читали совершенно кошмарный текст сценария – не просто несмешного, но еще и на редкость бессмысленного…

Уроки, полученные при разработке *Dungeon Siege*

К счастью, дурацкая церемония раздачи наград не была единственным мероприятием на этом празднике игровой индустрии. До нее и после нее проходил двухдневный рабочий семинар – так называемый *DICE Summit*. Ведущие профессионалы выходили на сцену, чтобы обсудить новейшие веяния и тенденции в мире игр, а также поделиться своей мудростью с другими разработчиками.

Одну из самых увлекательных сессий провел Крис Тейлор (Chris Taylor), рассказавший народу об уроках, усвоенных им в ходе создания игры *Dungeon Siege*. Вот лишь несколько наиболее интересных цитат из его доклада:

По поводу игр, начинающихся слишком вяло: «Где, черт побери, находится выход из города?! Я хочу убить кого-нибудь! Я могу зарубить этого типа? Я могу прикончить эту женщину с ребенком?! Нет? Какой suxx!!»

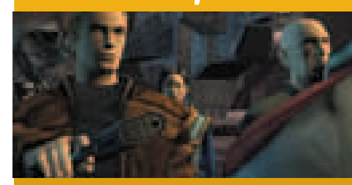
По поводу общения с издателем в связи с необходимостью дальнейшего финансирования проекта: «Если вы разрабатываете игру, то вам постоянно приходится лгать своему издателю – все мы трусливые и раболепные лгуны».

«Разрабатывая игру, ты порой чувствуешь себя как человек, которого поймали людоеды, сорвали одежду и повесили кверху ногами над котлом с кипящим супом, в котором уже плавают лук и морковка».

«Сделав для *Dungeon Siege* замечательный движок, мы расслабились и явно уделили недостаточно внимания самой игре. Думаю, если бы мы потратили побольше времени и сил на улучшение геймплея, то *Dungeon Siege* продался бы тиражом не в 800.000 копий, а в миллион или даже два…»

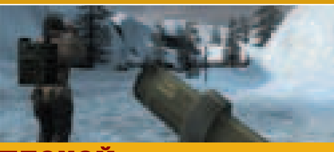
«Мы прошли суровую школу «девелоперской экономики». И мы еще не раз воспользуемся движком *Dungeon Siege*».

ХОРОШИЙ, ПЛОХОЙ, ЗЛОЙ



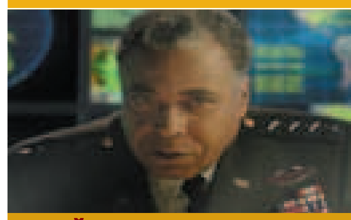
ХОРОШИЙ
FREELANCER

Обычно когда игра так долго откладывается (напомним, *Freelancer* стал в *CGW* «Темой номера» еще в ноябре 1999 года), ничего хорошего ей не светит. А после ухода ведущего дизайнера Криса Робертса (Chris Roberts) из команды разработчиков все надежды на то, что игра станет шедевром, окончательно угасли. Но, как выяснилось, в нашей жизни иногда случаются и приятные сюрпризы. Каким-то чудом *Freelancer* все-таки вышел. И оправдал самые лучшие ожидания.



ПЛОХОЙ
АДД-ОН К WOLFENSTEIN ОТМЕНЕН

Забудьте про красивый скриншот, напечатанный в прошлом номере *CGW* в рубрике *Loading*. Activision and id отменили *Wolfenstein: Enemy Territory*, заявив, что «одиночный режим не оправдал возлагаемых на него ожиданий». Впрочем, многопользовательская часть по-прежнему находится в разработке и вскоре будет выпущена в виде бесплатного дополнения. Но, учитывая, что сейчас все запоем играют в *Battlefield 1942*, востребованность указанного дополнения остается под большим вопросом.



ЗЛОЙ
КОМПАНИЯ WESTWOOD ЗАКРЫТА

Да, мы здорово наехали на *C&C: Generals* в прошлом номере. Но, тем не менее, Westwood Studios всегда была для нас одной из самых уважаемых, творческих и передовых девелоперских компаний. А теперь все кончено – компания Electronic Arts, владелец Westwood, закрыла студию в рамках недавнего слияния и реструктуризации.

ВТОРАЯ ЖИЗНЬ: САМОПАЛ

Т. Бирл-Бэйкер

Независимые таланты

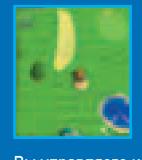
Представляем нескольких финалистов прошедшего недавно *Фестиваля Независимых Игр (Independent Games Festival)*, вполне заслуживающих вашего драгоценного внимания.



Teenage Lawnmower (Бесплатно)
(www.rtsoft.com)

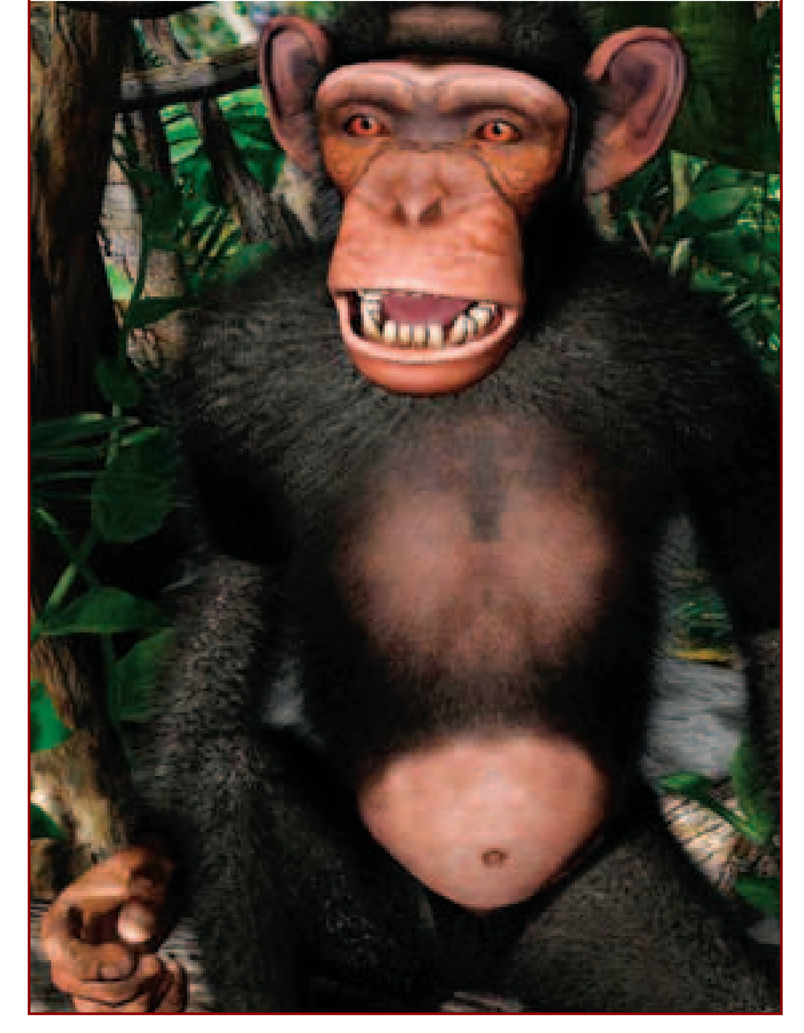
Творческий гений, в свое время подаривший нам Динка Смоллвуда, породил весьма оригинальный экшен, действие которого закручено вокруг стрижки газонов. Вы – тинейджер, живущий с одинокой мамой и ее омерзительным дружком, и в ваши обязанности входят покупка еды и ведение домашнего хозяйства. Причем действовать необходимо очень быстро, т.к. время, отводимое для того, чтобы вы заработали достаточно денег, дабы вырваться из этого кошмара, ограничено, а из-за кризиса все вокруг постоянно дорожает.

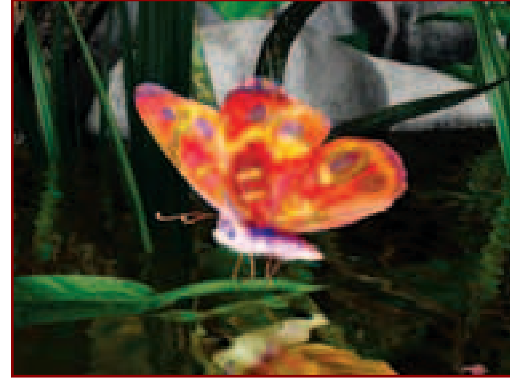
Собственно «газонокосильная» часть игры выполнена достаточно примитивно, но между миссиями вы должны принимать весьма непростые и интересные решения, и именно они делают игру такой занятной. Съесть стейк маминого дружка или нет? Попытаться украсть деньги у старой леди, забирающей вашу выручку, или нет? Все любители грубоватого американского юмора должны непременно попробовать эту демку.

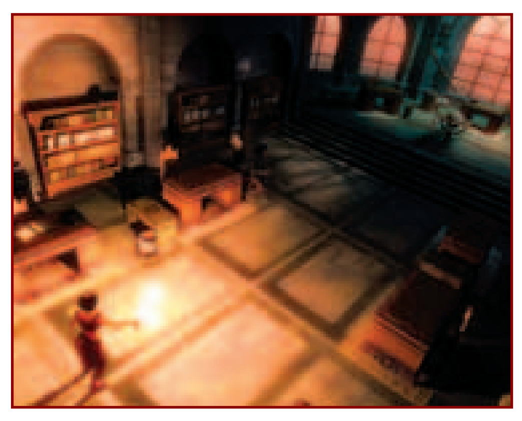


BaseGolf ($19.95)
(alitius.com/games/ basegolf)

***BaseGolf* – это сочетание гольфа и пробежек. На каждом уровне имеются ямы и другие препятствия, а также кратчайшие пути, лужайки и лунки. Вы управляете игроком в гольф, ваша цель – догнать мяч как можно ближе к лунке. Если мяч угодит в яму – вы проиграли. Держась на кратчайшем пути, вы сможете забить мяч с одного-двух ударов в зависимости от его близости к лунке. Выбив его на лужайку, вы сильно удлините партию. Утопив его в болоте, вы окажетесь вынужденным бежать домой за новым. Чтобы перейти на следующий уровень, вам дается фиксированное количество пробежек домой. В общем, идеальная игрушка для тех, кто хочет на несколько минут прервать работу и немного расслабиться.**







3D ГРАФИКА

В семье Radeon'ов прибавление

Карта 9800 Pro станет первым игровым устройством с 256 MB памяти. Уильям О'Нил

С незапамятных времен, точнее, с 1997 года, компании-производители графических карт изо всех сил усложняли жизнь PC-геймеров. С очень короткими интервалами они выпускали все более и более мощные видео-акселераторы – т.е. всего лишь через месяц после покупки новейшей карточки вы опять начинали чувствовать тоску и разочарование, ибо ваша 350-долларовая игрушка теряла былую крутизну и уходила в тень очередной новинки...

Я бы очень хотел сейчас сказать вам, что те черные времена миновали, но, увы, не могу. Не успела Nvidia представить на всеобщее обозрение карту *GeForce FX 5800* (несправедливо обруганную большинством критиков), как ATI объявила о скором выходе *Radeon 9800 Pro*.

Новое знамя канадской компании ATI под названием *Radeon 9800 Pro* с 256 MB RAM, по всей видимости, станет самой мощной графической картой в мире – по крайней мере, на пару месяцев, пока Nvidia не выпустит *NV35*, чипсет, который наконец-то совершит технологический скачок, которого все ждали от *NV30* (и дай Бог, чтобы у него был не такой шумный вентилятор!). Что касается *Radeon 9800 Pro,* то он носит кодовое имя *R350* и выйдет в трех вариантах 9800 Pro 256MB (цена неизвестна), 9800 Pro 128MB ($399) и 9800 128MB ($349).

Все три модификации будут поддерживать OpenGL 2.0, AGP 8x и DirectX 9.0. Кроме того, *9800 Pro* станет первой в мире видеокартой с 256 MB памяти на борту. Согласно тестам ATI, в игре *Unreal Tournament 2003* в разрешении 1024x768, с включенными 4XFSAA и 8XAF, *9800 Pro* покажет примерно на 50% более высокую производительность, чем *GeForce FX 5800 Ultra.* А в разрешении 1600x1200 и с отключенными сглаживанием и фильтрацией он обгонит соперника аж на 75%!

Но Nvidia тоже не сидит, сложа руки. Недавно пронесся слух, что компания готовится анонсировать новую версию чипсета *NV35* с 256 MB памяти. И если оба конкурента выпустят свои продукты в срок, то ситуация на рынке в очередной раз поменяется.

«Младшими» моделями новой линейки *Radeon*'ов станут карты *9600* (для высокопроизводительных систем) и *9200* (для массового потребителя). Цены на *Radeon 9600* составят примерно $150-200, карта будет поставляться как с 64MB, так и со 128MB памяти, а также в модификации *Pro*. Так же, как и *9800, Radeon 9600* будет поддерживать DirectX 9.0, AGP 8x и новейшие механизмы антиалиасинга и анизотропной фильтрации. Цены на *Radeon 9200* обещаны в районе $79-129, карточка будет поддерживать AGP 8x и DirectX 8.1. Версия *9200 Pro* будет поддерживать DirectX 9.0 и стоить около $150. *Radeon 9200* будет поставляться с 64 и со 128 MB памяти, а *9200 Pro* – только со 128 MB RAM.

Борьба за доминирование на рынке графических плат разгорается с новой силой. Соревнование идет между новейшими и мощнейшими видеокартами – активно рекламируемыми и пользующимися повышенным вниманием прессы. Но выиграет эту войну не та компания, что создаст более производительный суперчип, а та, что завоюет т.н. «обывательскую» нишу рынка – нишу видеоакселераторов ценой до $200.

***Radeon 9800 Pro*, по всей видимости, станет самой мощной графической картой в мире – по крайней мере, на ближайшую пару месяцев.**



ИЗ ПЕРВЫХ РУК

Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide

Еще немного эльфов и фей для любителей D&D.
Тьерри Нгуен



Уж кого-кого, а эльфов в *Neverwinter Nights* всегда хватало. Поэтому для адд-она *Shadows of Undrentide*, выход которого намечен на май, докторам из BioWare пришлось выдумывать совершенно новые оригинальные фишки. Нам удалось ознакомиться с текущей версией игры и оценить новый контент. Итак.

Из пяти новых престиж-классов (Blackguard, Arcane Archer, Assassin, Harper Scout и Shadowdancer) нам больше всего понравились Assassin и Arcane Archer. Престиж-классы работают как дополнительные классы у мультиклассовых персонажей, но каждый из них имеет жестко заданные требования к статсам и скиллам (например, Assassin должен иметь не меньше 8 очков в умениях Hide in Shadows и Move Silently). Assassin владеет приемом Death Attack (мгновенная парализация жертвы), умеет уклоняться, а также кастует заклинания Invisibility и Darkness. Arcane Archer также имеет в распоряжении несколько смертоносных приемов вроде Enhancing Arrows (повышение мощности стрел вплоть до +5), Seeker Arrows (стрелы всегда попадают в цель), Hail of Arrows (стрелы бьют всех врагов) и the Arrow of Death (без комментариев).

Список новых монстров, на которых мы сможем протестировать все эти классы, включает Kobolds, Humongoid Manticores и омерзительных Formians (человекомуравьи). Мы очень хотели опробовать всех новых фамильяров, но Джефф Грин совершенно зациклился на Fairy Dragon и никого не подпускал к компьютеру. Появилось три новых типа ландшафта – пустыня, снежные поля и руины, – так что теперь вы сможете слегка отдохнуть от намозоливших глаза зеленых лугов. Одно из самых приятных нововведений – бросаемое оружие, например, флаконы с кислотой и другие предметы, заменяющие в фэнтези-мирах гранаты.

Arcane Archer также имеет в распоряжении несколько смертоносных приемов вроде Enhancing Arrows...

Одиночную кампанию нам увидеть не удалось, но поскольку BioWare разрабатывает ее совместно со студией FloodGate (персонал которой состоит в основном из бывших сотрудников Looking Glass), то можно надеяться, что на этот раз у них действительно получится нечто выдающееся, а не то недоразумение, что было в оригинальном *NN*.

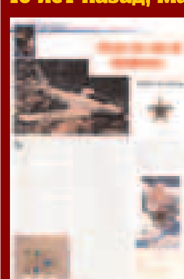
5, 10, 15 ЛЕТ НАЗАД В *CGW*

5 лет назад, май 1998



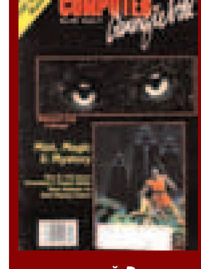
Когда-то мы верили, что народ любит *Star Trek*. То есть мы-то, конечно, его всегда ненавидели – но почему-то думали, что вы его любите. И поэтому мы опубликовали большую «Тему номера», в которой поместили превью целой кучи игр по данной вселенной, включая *First Contact, Klingon Honor Guard* и обреченный на позорный провал *The Secret of Vulcan Fury*. Кроме того, мы отрецензировали кошмарный *Star Trek: The Game Show*, после чего поклялись, что НИКОГДА больше не оскверним «Звездным путем» обложку *CGW* – уж лучше сделать «Темой номера» *Farscape*...

10 лет назад, май 1993



Радость обладания – чувство, безусловно, похвальное. Но если вас обманом вынудили раскошелиться и стать обладателем какого-нибудь дерьма вроде *Bill's Tomato Game*, возможно, следует на секунду остановиться, всерьез задуматься о жизни, а потом сделать решительный шаг – например, пустить себе пулю в лоб. Потому что эта чертова игра – про ПОМИДОРЫ! Бедные геймеры, несчастные парии современного общества...

15 лет назад, май 1988



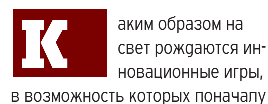
«Обманчиво просто и невероятно аддиктивно. Потрясающая вещь!» Знаете, о чем это? О самой увлекательной и популярной игре всех времен и народов – *Tetris*. Как известно, первый *Doom* привел к массовой перегрузке корпоративных серверов – но куда ему до *«Тетриса»*, на корню загубившего множество человеческих жизней... А еще 15 лет назад можно было сыграть в *Wasteland, Ultima V* и *Maniac Mansion* – в том номере были опубликованы обзоры всех этих игр.



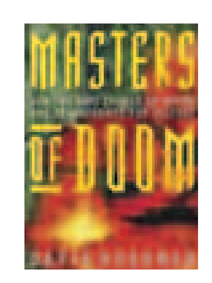
МЕРТВЫЕ ДЕРЕВЬЯ

Путь из колыбели к Doom

Жития Кармака и Ромеро – основателей id Software. Чарльз Ардай



Каким образом на свет рождаются инновационные игры, в возможность которых поначалу никто не верит? Большинство людей думают, что их создают одетые в рваные футболки, непрерывно пьющие кока-колу, в невероятных количествах поглощающие пиццу и всячески избегающие душа двадцатилетние гении, чьи руки срослись с клавиатурами их компьютеров... Так вот, в большинстве случаев этот распространенный миф не имеет ничего общего с реальностью.

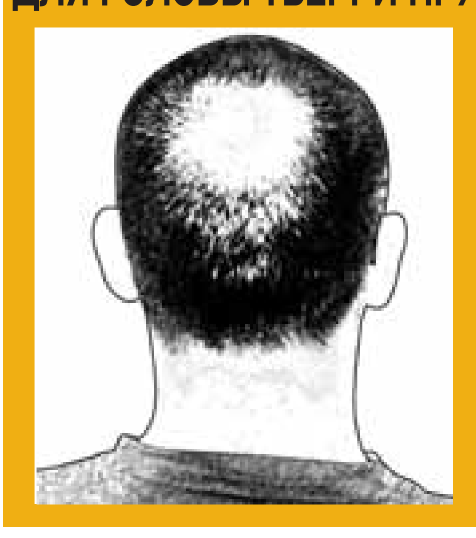


Хотя бывают и исключения. По крайней мере, если судить по книге Дэвида Кушнера (David Kushner) под названием *Masters of Doom*. Это немного неуклюже написанная, но, тем не менее, чертовски увлекательная документальная повесть о жизни основателей id Software – легендарном дизайнере Джоне Ромеро (нервный, самовлюбленный «человек-восклицательный знак») и гении программирования Джоне Кармаке (флегматичный, похожий на доктора Спока «аморальный маленький гаденыш»). Вместе Кармак и Ромеро создали совершенно новый тип игр - они изобрели жанр шутеров с видом от первого лица (*Wolfenstein 3-D*) и по максимуму развили заложенные в нем идеи и возможности в своих последующих творениях (*Doom* и *Quake*). Придуманные ими игры принесли своим создателям миллионные прибыли, прославили их на весь мир и изменили наше представление о том, КАКИМИ могут и должны быть компьютерные игры.

К сожалению, несмотря на все свои успехи, красные «Феррари», подружек, похожих на моделей из *«Плейбоя»*, и славу, история жизни Кармака и Ромеро – это, прежде всего, история ссор и разочарований. Они рвались к еще более сияющим вершинам, а их тянули вниз собственные гордость, высокомерие, внутренние распри и управленческая некомпетентность. Воистину поучительная история, впечатление от которой несколько портят неуклюжий слог Кушнера и его манера постоянно язвить, явственно выдающая зависть автора по отношению к людям, достигшим того, чего ему никогда не добиться.

ПРИДУМАЙ САМЫЙ КРУТОЙ ДИЗАЙН ДЛЯ ГОЛОВЫ ТЬЕРРИ НГУЕНА AKA SCOOTER

И выиграй Radeon 9700!

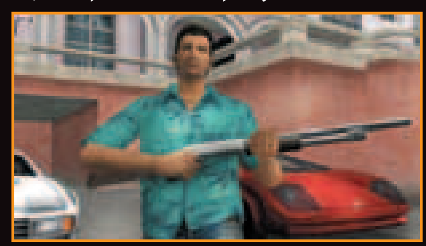


Все привыкли рассматривать голову этого человека всего лишь как центральный процессор Главного Азиатского Эксперта по Играм, но теперь все изменится. Совсем скоро этот выдающийся затылок станет «живым полотном» для какого-нибудь графического шедевра. Он обретет собственную эстетическую ценность и станет живой классикой. И здесь на сцену выходите вы – наши читатели. Пришлите нам свой дизайн-проект того, как, по вашему мнению, должны выглядеть волосы Scooter'а, и автор лучшего проекта получит новейшую видеокарту ATI Radeon 9700 Pro. Кроме того, мы увековечим его гениальное творение на голове Тьерри Нгуена, используя скальпель, ножницы и, в случае необходимости, краску – и на выставке E3 его смогут увидеть и оценить тысячи людей. Все, что от вас требуется, это изобразить свой проект на бумаге и прислать его нам по почте или же скачать .JPG-файл по адресу: www.cgw.gamers.com/scootershead, нанести на картинку плоды своего художественного гения и послать нам на letters@cgw.ru. Для участия в конкурсе проекты должны прийти до 1 июня 2003 года. Так что поторопитесь – голова Scooter'а не должна пропасть зря!

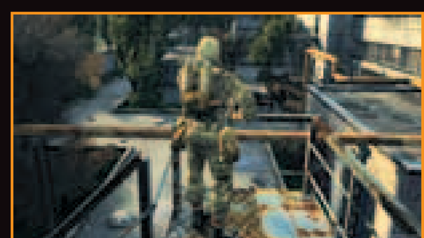
ИГРОВОЙТРУБОПРОВОД

Даты выхода игр и информация об их переносе. Дай Люо

Возможно, где-то во вселенной существует мир, в котором игры всегда выходят вовремя, где им не требуются патчи, и где компьютеры никогда не зависают. Где сногсшибательные супермодели в эротическом белье приносят тебе выпить и массируют шею после напряженной игровой сессии... Как же этот мир непохож на тот, в котором нам с вами приходится жить!..







1 GRAND THEFT AUTO: VICE CITY: Мы уже давно с нетерпением ждем эту игрушку, и она, похоже, действительно выйдет к середине мая. Продолжение Лучшей Игры 2002 года по версии *CGW*, *Vice City* обещает стать еще одним апофеозом массовых убийств и разгула. По словам Лесли Бензиса (Leslie Benzies), президента Rockstar North: «Открытый дизайн *Grand Theft Auto* дает нам возможность расширить горизонты возможного и воплотить в жизнь свои самые смелые задумки». Обещана еще более интересная, чем в оригинале, сюжетная линия, множество новых классных игрушек и романтичная атмосфера 80-х годов.

2 THEY CAME FROM HOLLYWOOD: В лучших традициях фильмов категории B (это те, что не выходят на большой экран, а сразу тиражируются на видеокассетах) вам предстоит стать гоголным монстром, любимым развлечением которого является разрушение беззащитных городов. По словам представителей независимого разработчика и издателя *Octopus Motor*, TCFH представляет собой смесь экшена и RTS. Самая классная фишка – это совместимость игры с танцевальным ковриком для PC, с помощью которого вы сможете непосредственно управлять смертоносной пляской своего монстра по городским улицам. Игра выйдет ближе к середине лета, но мы обещаем заранее опубликовать по ней подробное preview.

3 STALKER: OBLIVION LOST: Формально данная игра представляет собой типичный постапокалиптический шутер, в котором одинокий герой спасает мир, но на самом деле *STALKER* – это совершенно уникальная вещь. Созданный украинской студией GSC World движок под названием X-Ray доводится до ума в тесном сотрудничестве с компанией Nvidia, и, как обещают разработчики, финальная версия игры будет полностью поддерживать новейшие фишки чипсета GeForce FX. Обещано более 2 миллионов полигонов в кадре. Выход игры пока намечен на конец года, но не удивляйтесь, если его перенесут на следующую весну.

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
1503 A.D. The New World	EA	II кв. '03
All American: The 82nd Airborne	Shrapnel	II кв. '03
America II	Data Becker	II кв. '03
American McGee's OZ	Carbon 6	II кв. '04
Bandits	Codemasters	II кв. '03
Battlecrusier Generations	Dreamcatcher	III кв. '03
Battlefield Command	Codemasters	I кв. '04
Black 9	Majesco	IV кв. '03
Black Moon Chronicles: Winds of War	Cryo Networks	неизвестна
Blitzkreig	CDV	II кв. '03
Breed	CDV	II кв. '03
Chrome	Strategy First	II кв. '03
City of Heroes	NCsoft	II кв. '04
Civil War: War Between the States	Walker Boys	неизвестна
Commandos 3	Eidos	II кв. '03
Conflict: Desert Storm	SCi	IV кв. '02
Cossacks 2: Napoleonic Wars	CDV	I кв. '04
Counter-Strike: Condition Zero	Valve	II кв. '03
Crusader Kings	Strategy First	6/5/03
Deadlands	Headfirst	III кв. '03
Defender of the Crown	Cinemaware	III кв. '03
Devastation	Arush	III кв. '03
Deus Ex 2	Eidos	II кв. '03
Doom III	Activision	IV кв. '03
Dragon Empires	Codemasters	III кв. '03
Driver 3	Infogrames	III кв. '03
Empire of Magic	Summitsoft	II кв. '03
Empire: Dawn of the New World	Activision	неизвестна
Enter the Matrix	Infogrames	15/5/03
Escape from Alcatraz	HIP	II кв. '03
Etherlords 2	Strategy First	II кв. '03

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
EverQuest II	Sony	IV кв. '03
Full Throttle 2	LucasArts	IV кв. '03
Ghost Master	Empire	IV кв. '03
Grand Theft Auto: Vice City	Rockstar Games	13/5/03
Hannibal	Arxel Tribe	II кв. '04
Halo	Microsoft	II кв. '03
Harpoon 4	Ubi Soft	6/5/03
Heaven and Hell	CDV	II кв. '03
Hidden & Dangerous 2	GOD Games	III кв. '03
The Hobbit	Vivendi	III кв. '03
Homeworld 2	Sierra	III кв. '03
The Hulk	Vivendi	II кв. '03
Imperium Galactica III	CDV	II кв. '03
Indiana Jones	LucasArts	II кв. '03
Lineage II	NCSoft	III кв. '03
Lionheart	Interplay	II кв. '03
Lock-On	Ubi Soft	II кв. '03
Lords of the Realm III	Sierra	IV кв. '03
Max Payne II	GOD Games	неизвестна
Medal of Honor 2	EA	I кв. '04
Medieval Total War: Viking Invasion	Activision	II кв. '03
The Movies	Lionhead	неизвестна
MVP Baseball	EA	II кв. '03
Nexagon	Strategy First	II кв. '03
No Man's Land	CDV	III кв. '03
Painkiller	Dreamcatcher	II кв. '03
Panzers	CDV	I кв. '04
Port Royale	Tri Synergy	II кв. '03
Postal 2	Unknown	неизвестна
Psychotoxic	CDV	IV кв. '03
Quake 4	Activision	неизвестна
Rise of Nations	Microsoft	II кв. '03
Republic: The Revolution	Eidos	II кв. '03

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
Rolling Thunder	Strategy First	II кв. '03
Rome: Total War	Activision	I кв. '04
Sam and Max 2	LucasArts	I кв. '04
Savage	iGames	II кв. '03
Sea Dogs II	Bethesda	III кв. '03
Silent Storm	Jowood	IV кв. '03
The Sims: Superstar Expansion	EA	II кв. '03
Sovereign	Sony	отменена
Stars! Supernova Genesis	Mare Crisium	неизвестна
Star Trek: Elite Force II	Ritual	II кв. '03
Star Wars Galaxies	LucasArts	4/15/03
Star Wars Knights of the Old Republic	LucasArts	III кв. '03
Stalker: Oblivion Lost	GSC	IV кв. '03
SWAT: Urban Justice	Sierra	неизвестна
Team Fortress 2	Sierra	неизвестна
They Came From Hollywood	Octopus Motor	II кв. '03
Thief III	Eidos	III кв. '03
Tomb Raider: Angel of Darkness	Eidos	II кв. '03
Total Annihilation 2	Infogrames	IV кв. '03
Tribes Game	Sierra	неизвестна
Tron 2.0	Disney	II кв. '03
Tropico 2	GOD Games	II кв. '03
Two Towers	Vivendi	III кв. '03
Vultures	CDV	IV кв. '03
WarCraft III: The Frozen Throne	Blizzard	III кв. '03
War of the Rings	Vivendi	III кв. '04
Warlords IV	Ubi Soft	II кв. '03
World of WarCraft	Blizzard	неизвестна
World War II	Codemasters	I кв. '04
XIII	Ubi Soft	IV кв. '03

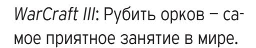
НОВАЯ ПОЗИЦИЯ УТОЧНЕНИЕ

ХИТ-ПАРАД

CGW Топ 20

Странно, *007: NightFire* не попал в наш почетный список...

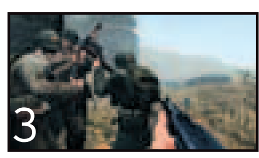




WarCraft III: Рубить орков – самое приятное занятие в мире.



GTA3: Аморальная сказка нашего времени.



Medal of Honor: Лучший шутер со времен *Half-Life*.

МЕСТО	ИГРА + ИЗДАТЕЛЬ + РАЗРАБОТЧИК	РЕЙТИНГ
1	**WarCraft III** (Vivendi/Blizzard)	★★★★☆
2	**Grand Theft Auto III** (EA)	★★★★★
3	**Medal of Honor: Allied Assault** (EA)	★★★★½
4	**Neverwinter Nights** (Infogrames)	★★★★½
5	**Diablo II: Lord of Destruction** (Vivendi/Blizzard)	★★★★½
6	**Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast** (LucasArts)	★★★★★
7	**Age of Mythology** (Microsoft)	★★★★☆
8	**The Elder Scrolls: Morrowind** (Bethesda)	★★★★½
9	**No One Lives Forever 2** (Sierra)	★★★★½
10	**Unreal Tournament 2003** (Infogrames)	★★★★☆
11	**Baldur's Gate II: Throne of Bhaal** (Black Isle/Bioware)	★★★★½
12	**Civilization III** (Infogrames/Firaxis)	★★★★★
13	**Dungeon Siege** (Microsoft)	★★★★½
14	**Battlefield 1942** (EA)	★★★★½
15	**Medieval: Total War** (Activision)	★★★★★
16	**Hitman 2: Silent Assassin** (Eidos)	★★★★½
17	**Mafia** (Take 2)	★★★½☆
18	**Unreal II: The Awakening** (Infogrames)	★★★★☆
19	**Ghost Recon: Island Thunder** (Ubi Soft)	★★★★½
20	**MechWarrior 4: Mercenaries** (Microsoft)	★★★★½

Хит-парад был составлен по результатам опроса 1000 наших читателей, указавших свои любимые игры за последние два года. Чтобы принять участие в голосовании, зайдите на наш сайт – www.computergaming.com.

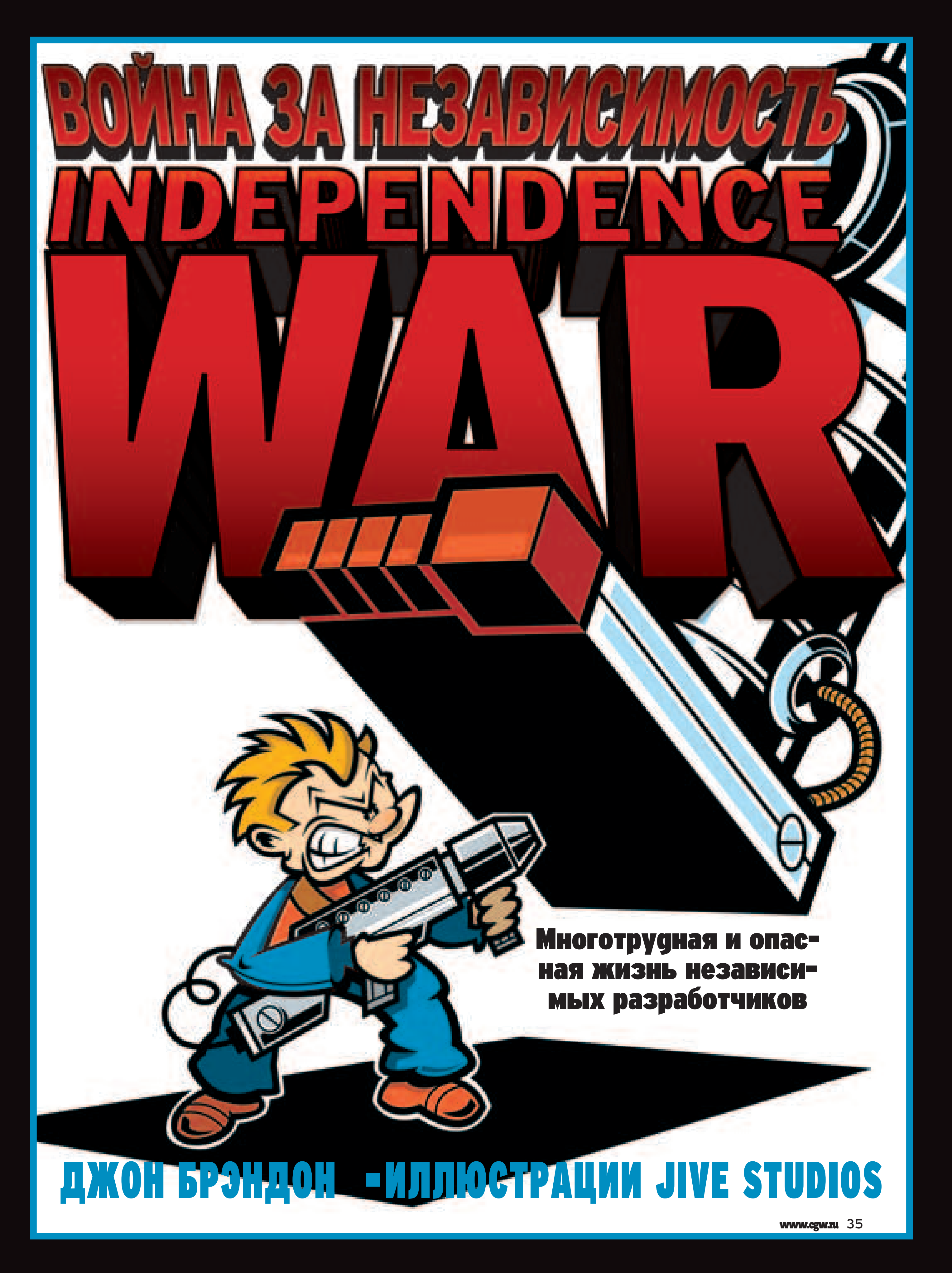
РОССИЙСКИЙИГРОВОЙТРУБОПРОВОД

Информация от российских издателей. Серж Долгов

Мы публикуем информацию о российских релизах. Включены только игры готовящиеся к выходу или вышедшие не ранее марта 2003 года. В скобочках написаны оригинальные названия игр. * – русское название игры будет объявлено позже. Выражаем благодарность российским издателям за предоставленную информацию.

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
* (1000 years)	Акелла	2003
12 Стульев: как это было на самом деле	МедиаХауз	апрель 2003
13 Подвиг Геракла	Акелла	весна 2003
4 Leaf Clover	1C	2003
Air-Rush	Акелла	весна 2003
AquaNox: Сумерки Аквы (AquaNox)	1C/Nival Interactive	II кв. '03
ARX Fatalis. Последний бастион (ARX Fatalis)	1C/Nival Interactive	II кв. '03
Ballerburg	1C	2003
Battle Cruiser Millenium	Акелла	весна 2003
Battle Cruiser Generations	Акелла	осень 2003
Besieger	Акелла	осень 2003
Caesar III	1C	2003
Cargo Tycoon	Акелла	2003
Catz 5	Бука	май 2003
Chaser	Руссобит-М	II кв. '03
Chessmaster 9000	Акелла	весна 2003
Chrome	1C	2003
Civil War	1C/Логрус	2003
Cold Zero: Финальный отсчет (Cold Zero: The Last Stand)	Руссобит-М	апрель 2003
Crazy Factory	1C	март 2003
* (Darkened Skye)	1C/snowball.ru	весна 2003
Day of the Mutants	1C	2003
Dogz 5	Бука	май 2003
Duality	Руссобит-М	IV кв. '03
DreamWalker	Руссобит-М	III кв. '03
Duke Nukem Forever	1C/Логрус	2003
Emergency 2	1C/Логрус	2003
Empire Magic	Новый Диск	апрель 2003
Europa 1400 – The Guild	Руссобит-М	2003
Farscape	1C/Логрус	2003
Firestarter	Руссобит-М	август 2003
* (Foo)	1C/snowball.ru	2003
GI Combat	1C/Логрус	2003
Gore: Первая Кровь (Gore)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	март 2003
Gorky Zero	Руссобит-М	II кв. '03
Grom	1C/Nival Interactive	II кв. '03
Halcyon Sun	Новый Диск	август 2003
Hannibal	1C/Логрус	2003
Hidden and Dangerous II	1C/Логрус	2003
Homeplanet	Руссобит-М	апрель 2003
Horse Race Manager	Акелла	весна 2003
I.G.I. 2 Covert Strike	1C	2003
Join The Band	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	2003
Jules Vernes 2	Акелла	осень 2003
Kicker	Руссобит-М	сентябрь 2003
Kingdom Under Fire : The Crusaders	Руссобит-М	IV кв. '03
Knight Shift	Акелла	весна 2003
Kreed	Руссобит-М	лето 2003
Lion Heart	1C	2003
Mafia: the City of Lost Heaven	1C/Логрус	2003
Medieval: Total War	1C	весна 2003
Mistmare	1C/Логрус	2003
Neuro	Руссобит-М	III кв. '03
O.R.B.	1C/Логрус	1 кв. 2003
Omega Stones	Акелла	весна 2003
Painkiller	Акелла	весна 2003
Paris, City Builder	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	2003
Phantom Crash	Руссобит-М	май 2003
Pharaon	1C	2003
Post Mortem	1C/Логрус	2003
Postal 2	Акелла	17/04/03
Prince of Qin	1C	2004
Rayman 3 (Rayman 3: Hoodlum Havok)	Бука	май 2003
Ranse	1C/Логрус	2003
RC Helicopter	Новый Диск	апрель 2003
Real War 2	1C/Логрус	2003
Ресторанная Империя (Restaurant Empire)	Акелла	весна 2003
Ring 2: Twilight of the Gods	1C/Логрус	2003
* (Rock Manager 2)	1C/snowball.ru	весна 2003
Shade: Wrath of Angels	1C	2003
Silent Hunter II	1C/Логрус	2003
* (Simon 3D)	snowball.ru/Новый Диск	III кв. '03
Speed Challenge	1C/Логрус	2003
* (Steel Beasts GOLD)	snowball.ru/Новый Диск	III кв. '03
* (Steel Beasts II)	snowball.ru/Новый Диск	III кв. '03
* (Strike Fighters)	snowball.ru/Новый Диск	III кв. '03
Soldier of Fortune II: Double Helix	1C	2003
Soldner: Secret Wars	Руссобит-М	лето 2003
Spell Force	Руссобит-М	ноябрь 2003
S.T.A.L.K.E.R: Obivan Lost	Руссобит-М	ноябрь 2003
Star Trek: Star Fleet Command 3	1C	2003
Strident	Руссобит-М	IV кв. '03
Stronghold: Crusaders	1C/Логрус	2003
Tarzan Action Game	Новый Диск	апрель 2003
Tennis Masters Series 2002	1C/Логрус	2003
The Guild Add on	Руссобит-М	сентябрь 2003
TOCA Race Driver	1C/Nival Interactive	II кв. '03
Toy Story 2 Action Game	Новый Диск	апрель 2003
Trainz	1C/Логрус	2003
Vietcong	1C/Логрус	2003
War and Peace	1C/Nival Interactive	II кв. '03
White Fear	1C/Логрус	2003
World War II: Frontline Command	1C	2003
Xenus	Руссобит-М	ноябрь 2003
Xpand Rally	1C	2003
X-Plane 6	Бука	апрель 2003
Автомагнат (Car Tycoon)	1C/Nival Interactive	II кв. '03
Автостопом по Галактике (Hitchhikers guide to the galaxy)	1C/snowball.ru	заморожен
Агасси: теннис нового поколения (Agassi Tennis Gen.)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	30/04/03
АкваНокс 2: Открытие AquaNox 2: Revelation	Руссобит-М	апрель 2003
Антанта	Бука	август 2003
Америка на шпалах (Rails Across America)	Новый Диск	март 2003
Апач: Операция «Антитеррор» (Apache AH-64 Air Assault)	Акелла	I кв. '03
Аэропорт: Эволюция (Airline Tycoon Evolution)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	13/03/03
Бешеные псы (Rabid dogs 2)	Акелла	II кв. '03
Бимеры (Beam Breakers)	1C/Nival Interactive	II кв. '03
Бои без правил (Savage Arena)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	29/05/03
Большая игра (Casino Tycoon)	Новый Диск	март 2003
Большая охота (Big Buck Trophy Hunt)	Новый Диск	2003
Братство стали (Gun Metal)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	2003
Будни Бомбиста (BomberFUN)	Акелла	март 2003
Быстрее звука (Space Haste 2)	1C/snowball.ru	апрель 2003
В поисках затерянной страны (Zanzarah: The Hidden Portal)	Руссобит-М	апрель 2003
Ватерлоо (Waterloo)	snowball.ru/Новый Диск	лето 2003
Варяги: Северные дружины (Svea Rike III)	1C/snowball.ru	лето 2003
Возмещение ущерба (Expendable)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	апрель 2003
Война Миров (Defcon)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	27/03/03
Вторжение (incoming)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	май 2003
Гегемония (Haegemonia: Legions of Iron)	1C/Nival Interactive	II кв. '03
Герои Меча и Магии. Платиновая серия. (HOMM: Platinum Edition)	Бука	апрель 2003
Герои Меча и Магии 4: Вихри войны. (HOMM 4: Winds of War)	Бука	апрель 2003
Гладиаторы (Gladiators)	Руссобит-М	апрель 2003
Готика 2 (Gothic 2)	Акелла	весна 2003
Горцы. Битва за Шотландию. Highland Warrior	1C/Nival Interactive	II кв. '03
День Победы (Hearts of Iron)	1C/snowball.ru	апрель 2003
Демиурги II	1C/Nival Interactive	III кв. '03
Дикие небеса (Savage Skies)	Акелла	весна 2003
Дорога на Хон-Ка-Ду	Бука	август 2003
Жестокие Звезды (Tachyon)	1C/snowball.ru	III кв. '03
Загадка Сфинкса (Riddle of the Sphinx)	Акелла	весна 2003
Закон и Порядок (Law and Order)	Акелла	весна 2003
Закон и Порядок 2 (Law and Order 2)	Акелла	осень 2003
Земля 2160 (Earth 2160)	Акелла	I кв. '04
Зидан: Кубок Мира (Zidane Football Generation)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	март 2003
Зоопарк (Wildlife Park)	Руссобит-М	лето 2003
Иерусалим (Jerusalem. The 3 Roads to the Holy Land)	1C/Nival Interactive	III кв. '03
Империя Дракона (Dragon Throne)	snowball.ru/Новый Диск	18/04/03
Каан-варвар (Kaan Barbarian's Blade)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	30/04/03
Казаки II: Наполеоновские войны (Cossacks II: Napaleon's wars)	Руссобит-М	2003
Кибергладиаторы (Roboforge)	Акелла	весна 2003
Ког «Энигма»: Секретный форватер	Новый Диск	август 2003
Кохан 2: Битва Аримана (Kohan 2: Battle of Ahriman)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	апрель 2003
Крестоносцы (Crusader Kings)	1C/snowball.ru	II кв. '03
Крутой вираж addon	Новый Диск	апрель 2003
Крылатая Мясорубка (Air-Strike 3D: Operation W.A.T.)	Акелла	март 2003
Куробойка 2.5 (Chicken Shoot 2.5)	Акелла	весна 2003
Магия войны: Тень повелителя	Бука	октябрь 2003
Матчбол (Next Generation Tennis)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	27/03/03
Меч и Корона (Disciples GOLD Special)	snowball.ru/Новый Диск	апрель 2003
Меч и Магия. Коллекционное издание (Might&Magic. Collection Edition)	Бука	май 2003
Могильщик Вилли	Новый Диск	18/03/03
Муми-тролли (Moomoins 1-6)	1C/snowball.ru	апрель 2003
Негетские сказки	Бука	сентябрь 2003
Операция «Silent Storm»	1C/Nival Interactive	III кв. '03
Опустошение (Devastation)	Акелла	весна 2003
Отряд «Дельта»: Операция «Черный Ястреб» (Delta Force: Black Hawk Dawn)	1C/snowball.ru	апрель 2003
Пекло (Fire Department)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	24/04/03
Петька 4. День независимости	Бука	октябрь 2003
Пляжный футбол (Beach Soccer)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	июнь 2003
Предвестник (Harbinger)	Акелла	весна 2003
Прекрасный лик смерти (K. Hawk)	Руссобит-М	март 2003
Приключения Джулии 2	Новый Диск	29/04/03
Провинциальный игрок-2	Акелла	I кв. '03
Проект «Бродяги» (Project Nomads)	1C/Nival Interactive	II кв. '03
Проклятие Изиды (The Curse)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	август 2003
Против Рима (Against Rome)	Руссобит-М	ноябрь 2003
Рыцари за работой (Knight Shift)	Акелла	I кв. '03
Скорость: Адреналиновый Туннель (Ballistics)	1C/snowball.ru	21/03/03
Смертельные Грезы (Lethal Dreams)	Руссобит-М	апрель 2003
Солдаты Анархии (SOA: Soldiers of Anarhy)	Руссобит-М	март 2003
Стальные Самураи (Tsunami 2265)	Руссобит-М	апрель 2003
Тайная печать Тамплиеров (Inquisition)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	08/05/03
Тайм Аут 3	МедиаХауз	март 2003
Талисман	Бука	август 2003
Транспортная Империя	Бука	октябрь 2003
Ударная сила (Fair Strike)	Бука	ноябрь 2003
Формула-1: Максимальное ускорение (Racing Simulation 3)	Руссобит-М	апрель 2003
Футбол: Кряки против плюхов (Pet soccer)	Акелла	весна 2003
Шерлок Холмс. Пять египетских статуэток. (The Mistery of the Mummy)	1C/Nival Interactive	I кв. '03
Хаос (Chaos)	Акелла	весна 2003

НОВАЯ ПОЗИЦИЯ УТОЧНЕНИЕ

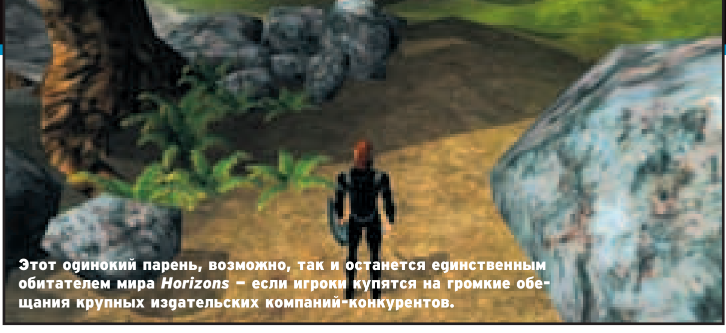


Многотрудная и опасная жизнь независимых разработчиков

ДЖОН БРЭНДОН -ИЛЛЮСТРАЦИИ JIVE STUDIOS

Вы сидите в грязном и неудобном офисном комплексе. Под потолком – тусклые люминесцентные лампы, освещающие стоящую на столе чашку с дешевым кофе. Напротив вас сидит тип, на пару с которым вы арендуете этот офис, и непрерывно треплется по телефону с какими-то агентами по продажам. «Сэр, вкус наших продуктов в точности такой же, как у тех, что вы пробовали в кинотеатре», – гундит он. Вы тихо кроете его последними словами и пишете еще одну строчку программного кода. Из дребезжащих колонок вашего старенького компьютера доносится тяжелый рок, а вы напряженно обдумываете следующий шаг программы. В течение трех ближайших часов вам предстоит закончить демо-версию, которую вы обещали представить своему потенциальному издателю на выставке E³, и она должна работать идеально, – в противном случае жадный паблишер не предоставит вам отдельный павильон для ее демонстрации.

Такова повседневная жизнь независимых игровых разработчиков – представителей одной из самых безрадостных и нервных профессий на нашей планете. Жесткие планы работы, докучливые представители прессы и издатели, которым подавай лишь идеально вылизанные игры, готовые к записи на золото и отправке в печать, – иными словами, ничего общего с богатством и славой, о которых вы мечтали, берясь за свою первую игру... В любой момент денежные авансы, получаемые от издателя, могут иссякнуть, менеджеры могут разорвать с вами контракт, и вы останетесь ни с чем, не считая 10000 строчек программного кода и стаканчика с засохшим попкорном. Любой независимый разработчик подтвердит: создание компьютерных игр без поддержки крупных корпораций – весьма нервное занятие. Но у него есть и свои плюсы - и поэтому довольно много студий выбрали именно такой путь, свободный от бюрократической рутины и сулящий полнейшую творческую свободу.


Этот одинокий парень, возможно, так и останется единственным обитателем мира *Horizons* – если игроки купятся на громкие обещания крупных издательских компаний-конкурентов.

GarageGames: Жизнь в окопах

В наши дни публикация игры, как правило, подразумевает заключение некоего договора на издание или соглашения о корпоративном финансировании. Очень немногим девелоперским студиям удается добиться у крупных издателей, с которыми они подписывают контракты, вольготных договорных условий, обеспечивающих постоянный приток финансирования и при этом не стесняющих их творческую свободу. В противовес воротилам игровой индустрии несколько компаний-разработчиков совместно учредили издательскую фирму GarageGames, которая основана на принципе максимальной независимости девелоперов: разработчики не заключают с GarageGames традиционных договоров на издание и не получают финансирования – зато они могут размещать информацию о своих продуктах на официальном сайте GarageGames, и при этом никто не вмешивается в их дела.

«Мы не хотим отчитываться ни перед кем, кроме самих себя и своих клиентов», – говорит основатель GarageGames Джефф Таннелл (Jeff Tunnell). А еще компания бесплатно предоставила сотрудничающим с ней разработчикам недорогой движок Torque (купленный у Sierra в 1998 году), на котором были в свое время сделаны *Tribes 2* и *StarSiege*, и с помощью которого можно создавать трехмерные игры, поддерживающие практически все современные навороты: скрипты, световые эффекты, сложное текстурирование и т.д.

Такая независимая модель взаимоотношений принесла успех целому ряду небольших девелоперских студий. Компании вроде Badland Games, Samu Games и 21-6 Productions получили возможность снизить свои накладные расходы (т.н. оверхед, взимаемый любой конторой, под «крышей» которой вы работаете) и, пользуясь полной свободой творчества, создавать совершенно оригинальные игрушки – имея при этом мощную интернет-поддержку и зная, что их творения будут опубликованы. «Независимость дает возможность реализовывать самые оригинальные идеи и рисковать, – говорит Мичел МакКейб (Mychal McCabe) из Badland Games. – Ведь крупные издатели, вкладывающие в разработку будущего хита миллионы долларов в течение нескольких лет, боятся каких-либо проявлений оригинальности и не желают идти ни на какой риск».

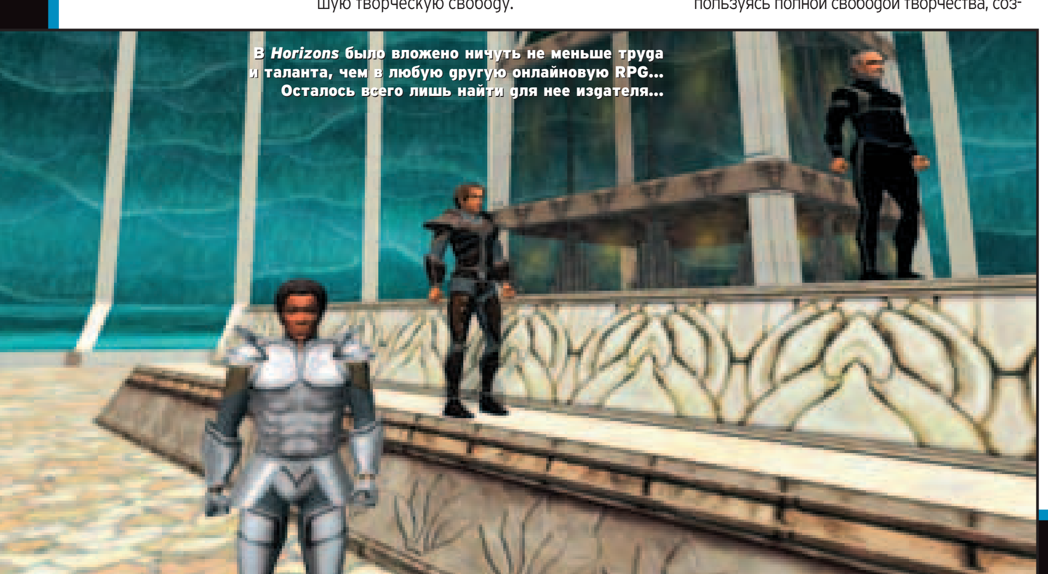
«Все мы прекрасно знаем, что гениальные идеи далеко не всегда приводят к появлению гениальных игр, – добавляет Джастин Метте (Justin Mette) из 21-6 Productions. И поскольку мы являемся небольшой группой, и наши накладные расходы невелики, мы можем позволить себе пробовать самые различные идеи и, не торопясь, выискивать магическую формулу, с помощью которой в конце концов создадим настоящий шедевр».

Дэвид Мичейл (Samu Games): «Главное достояние любого независимого разработчика – возможность пробовать свои силы в тех нишах игрового рынка, куда боятся лезть крупные издательские компании».

Artifact Entertainment: Увязшие в болоте

Молодая фирма Artifact Entertainment, расположенная в Месе, штат Аризона, упорно занимается разработкой новой онлайновой RPG под названием *Horizons*. Игра выглядит весьма многообещающе и предлагает такие оригинальные инновации, как изготовление оружия для членов клана и магическую систему, позволяющую игрокам самим изобретать новые заклинания. Но сейчас на передний план выходят обыкновенные житейские трудности, с которыми постоянно сталкиваются разработчики. Так, например, на выставке E³ 2002 студия Artifact, не имеющая пока американского издателя, была вынуждена демонстрировать свое творение в тесной клетушке на самом малопосещаемом этаже выставочного центра. «Маркетинг и реклама – вот две главные проблемы независимых девелоперов», – говорит Дэвид Боумэн (David Bowman), президент и креативный директор Artifact.

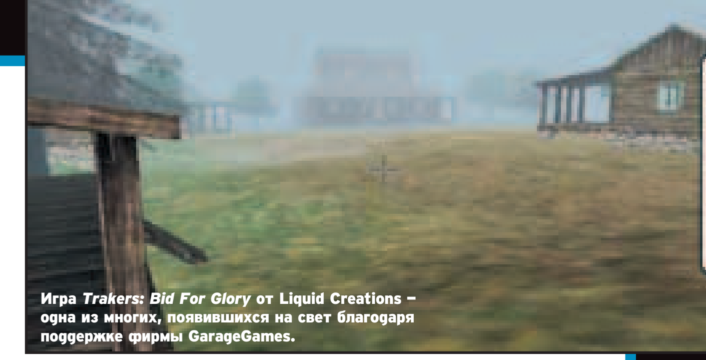
Дэвид Боумэн утверждает, что, с одной стороны, независимость дает возможность создавать более продвинутые вещи, но, с другой, процесс разработки игр без поддержки издателя требует намного более высокой дисциплины, умения ставить реалистичные цели, а также талантливого и «идейного» персонала, готового работать в тяжелых условиях и за низкую зарплату. А ваши конкуренты, поддерживаемые крупными корпорациями, как правило,


В *Horizons* было вложено ничуть не меньше труда и таланта, чем в любую другую онлайновую RPG... Осталось всего лишь найти для нее издателя...


Разработчики *Horizons* создали этот игровой мир в соответствии с собственным вкусом, без постоянной оглядки на ничего не понимающих в искусстве менеджеров и финансистов.



Компания Irrational выпустила не так уж много игр, но все они, как и великолепная *Freedom Force*, сделаны с любовью и талантом.


Игра *Trakers: Bid For Glory* от Liquid Creations – одна из многих, появившихся на свет благодаря поддержке фирмы GarageGames.

имеют в своем распоряжении более мощные компьютеры и предлагают значительно лучшие условия труда (включая комнаты отдыха в офисах и оплаченные отпуска), что, естественно, привлекает туда молодых, талантливых и честолюбивых выпускников колледжей.

«Зато мы даем людям возможность принять участие в мега-проекте, позволяющем каждому реализовать свой творческий потенциал и почувствовать себя на переднем крае новейших графических и сетевых технологий», – заявляет Дэвид Боумэн. Но, как показывает практика, радости творчества иногда оказывается недостаточно. Horizons пребывает в разработке уже более двух лет, и на данный момент в качестве предполагаемой даты выхода указывается лето 2003 года.

Irrational Games: Пожиная плоды успеха

В истории Irrational Games намного больше роз и меньше шипов, чем в судьбах большинства других независимых студий. Компания была основана знаменитым Кеном Левайном (Ken Levine), принимавшим участие в создании *System Shock* и *Thief*. В прошлом году Irrational Games выпустили игру Freedom Force, восторженно встреченную как критиками, так и простыми геймерами. А давнишняя дружба с крупными издателями, например, с Crave Entertainment, обеспечивает студии финансовую стабильность, хотя она по-прежнему вынуждена постоянно отстаивать свою независимость.

«Я открою вам один секрет из жизни независимых разработчиков, – говорит Кен Левайн, – это чертовски тяжелое и противное занятие. Как правило, среднестатистический контракт на издание игры больше напоминает кабальную купчую, чем взаимовыгодное соглашение двух партнеров по бизнесу».

Главная цель любого независимого разработчика – заручиться поддержкой и доверием геймеров, голосующих своими кошельками. Ярчайшим примером этого служит Blizzard – компания, являющаяся эталоном успешного независимого разработчика. Для дизайнеров и художников Blizzard популярность означает возможность получать для создания своих великолепных игр столько денег, сколько требуется, и при этом не забивать себе голову второстепенными вопросами вроде графического оформления боксов и схем дистрибуции.

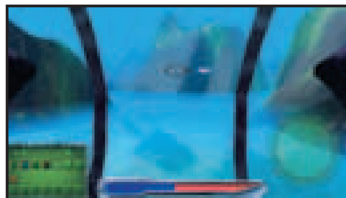
Именно к этому стремится и Irrational Games. Весельчак и остряк Кен Левайн – великолепный образчик современного независимого дизайнера, в голове у которого бродят гениальные идеи. Его последняя игрушка под названием *The Lost* позволяет игрокам переключаться между навеянными Данте грациозными демонессами и неуклюжими двухголовыми зомби. Во время ее разработки студия неукоснительно придерживалась нескольких жестких принципов: не работать с агентами, самостоятельно заключать все деловые сделки, нанимать персонал по способностям, а не по дипломам, и ни за какие деньги не передавать никому прав на свою интеллектуальную собственность.

«Издатели охотно идут на сотрудничество с нами по одной простой причине, – объясняет Кен Левайн, – они знают, что мы делаем только высококачественные продукты».

Zombie Games: На гребне волны

За последние девять лет компания Zombie Games убедительно доказала всему миру, что независимость может быть не пороком, а весьма существенным достоинством. Она нашла свою нишу в игровой индустрии, разрабатывая игры для таких крупных издателей, как Disney, EA и Red Storm, сохранив при этом свою независимость и имея возможность работать над уникальными и инновационными проектами. Это компания, которая всегда знает, как сохранить свободу выбора и простор для маневра.

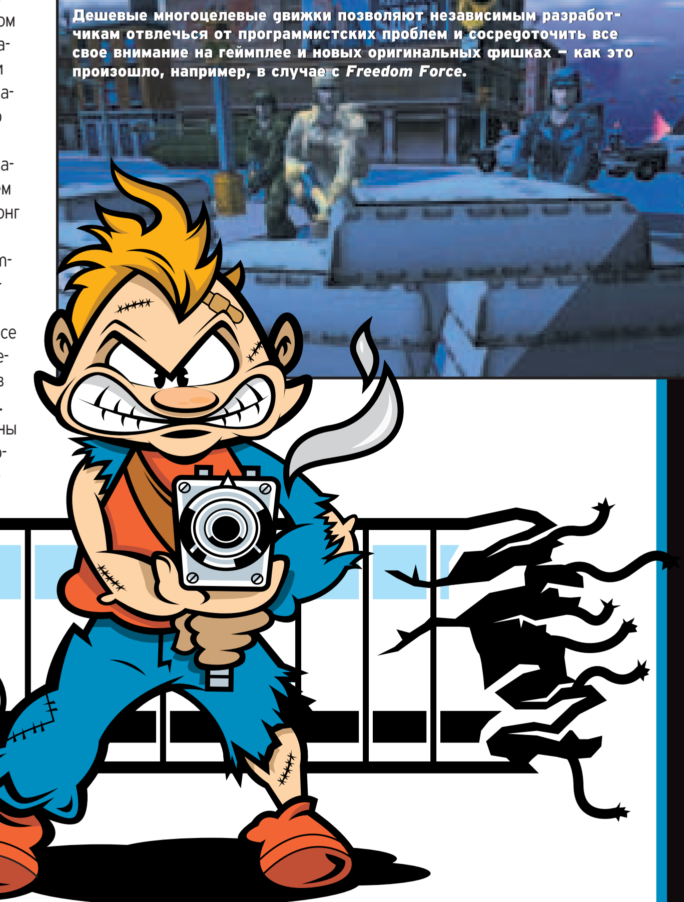
«Вспомните самые оригинальные и инновационные игры за последние 10-15 лет, а затем вспомните, кто их создал, – говорит Марк Лонг (Mark Long), исполнительный директор Zombie. – *Doom, Myst, WarCraft, Ultima, Half-Life, Grand Theft Auto III* – все эти игры когда-то изменили свои жанры, став их новыми символами. И все они были сделаны независимыми девелоперами. Я не хочу сказать, что в больших студиях, поддерживаемых богатыми издателями, работают менее талантливые дизайнеры или программисты – просто по самой своей природе крупные корпоративные структуры, как правило, отсекают любые инновации и проявления оригинальности».


Компания GarageGames бесплатно предоставляет разработчикам движок Torque – именно на нем была сделана игра *Chaos Hunters*.

Марк Лонг перечислил несколько стратегических приемов, которые он использует, чтобы сохранить независимость. Всегда выпускать только стопроцентно играбельные демо-версии, способные дать реальное представление о возможностях будущей игры. При поиске издателя следовать здравому смыслу – если данная компания в основном выпускает экшены, не стоит предлагать ей RPG. А еще очень важно, чтобы издатель разделял ваше видение того, какой должна получиться игра, - иначе он будет не помогать вам в работе, а только мешать.

В конечном итоге главной целью любого разработчика является создание хорошей игры, способной привлечь и заинтересовать потребителя. И поэтому внимание любой независимой компании сосредоточенно в первую очередь именно на нас, геймерах, а творчество ее дизайнеров в меньшей степени зависит от капризов затянутых в костюмы и галстуки менеджеров. А значит, самые лучшие и оригинальные игры по-прежнему будут рождаться именно в независимых студиях, по крайней мере, в ближайшие годы. И это здорово.

Марк Лонг (Zombie): «Когда вы спрашиваете независимого разработчика о дате выхода его игры, все УМНЫЕ девелоперы отвечают одинаково: When it's ready».


Дешевые многоцелевые движки позволяют независимым разработчикам отвлечься от программистских проблем и сосредоточить все свое внимание на геймплее и новых оригинальных фишках – как это произошло, например, в случае с *Freedom Force*.



Часть вторая

WARCRAFT

Предыстория вселенной

Максим Петренчук
и Malleus the Magician

ИЛЛЮСТРАЦИЯ АЛЕКСАНДРА ХРОМОВА

ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ. НОВОЕ ВРЕМЯ

Надежды на будущее

Колодец Вечности был уничтожен. Несколько дней бушевал шторм... тьма, кромешная тьма и ураган. Во время взрыва погибло большинство эльфов – и защитники, и нападающие. Королеву Аширу и ее подданных смыло в открытое море. Немногие из тех, кто уцелел во время катаклизма, сумели выбраться на плотах и бревнах на сушу. После Великого Катаклизма мир раскололся на несколько частей. Середину континента затопила волна, обрушившаяся на сушу из недр Колодца Вечности. Остались лишь небольшие материки, изолированные со всех сторон бушующим океаном. На месте Колодца теперь была огромная воронка, вокруг которой свирепствовала вечная буря.

Великая цивилизация Эльфов, могущественные города и крепости, прекрасные храмы – все это было уничтожено Катаклизмом. Навсегда. Немногие из Эльфов, сумевшихся спастись после великой битвы, были прибиты ветром к западному осколку Калимдора. Удача покровительствовала нашим героям: непонятно как, но Тиренд и Фарион смогли спастись. Они горько переживали, тоскуя по утерянным друзьям, веря, однако, что теперь все их злоключения кончились. Теперь Фариону как вождю калдореев приходилось думать о том, как восстановить то, что было утеряно во время Катаклизма. Жизнь ведь продолжалась, и нельзя было замыкаться на прошлом.

Когда Эльфы высадились на новом материке, они начали разведывать местность. Необходимо было найти еду и воду, а также позаботиться о собственной безопасности. Чтобы укрыться от дождя, Эльфы сооружали примитивные шалаши. Пожалуй, их смущала не столько потеря своей собственной родины, сколько осознание собственной вины в этом проступке.

Новый колодец

Предатель Иллидан прибыл на запад отдельно от других. Еще до великого катаклизма, зная, что Колодец неминуемо будет разрушен, он решил уйти в западные долины. С собой Иллидан нес фляги с магической водой. Увидев живописное озеро и плодородную долину, он решил здесь обосноваться. Наконец-то, казалось ему, он вновь сможет углубиться в магические исследования! Несколько капель волшебной воды – и вода в озере изменилась. Так был создан новый Колодец Вечности. Для других эльфов, которые вскоре пришли сюда и с ужасом увидели Колодец, и особенно для Фариона, это стало весьма неприятным сюрпризом. Ведь эльфы потеряли почти все, стремясь уничтожить Колодец Вечности, и вот теперь выясняется, что все эти жертвы были принесены напрасно! Между братьями разгорелась ссора, грозящая перерасти в братоубийство. Фарион свирепо набросился на Иллидана, упрекая того в эгоизме и недальновидности. Последний вовсе не горел желанием отказываться от своих дел. Ему казалось, что он поступает правильно, сохраняя столь ценный источник силы для будущих поколений. «Возможно», – говорил он, – «наши потомки будут вечно ненавидеть нас, если мы уничтожим бесценную жемчужину Калимдора». Но за благородными словами кел-дорей скрывал собственные честолюбивые амбиции.

Осмотрительный Фарион понимал, что действовать надо осторожно. Новый колодец нельзя просто уничтожить – в памяти были еще свежи воспоминания о Великом Катаклизме. Было понятно, что разрушение Колодца Вечности могло бы вновь привести к великому потрясению. Приходилось действовать хитростью. Оправдываясь перед собой, что иначе поступить нельзя, Фарион приготовил для брата магическую ловушку. Ничего не подозревая, Иллидан попался в сети, расставленные братом. Друиды заточили мага глу-

боко под землю. Расставив стражников и произнеся защитные заклинания, они убедились, что Иллидан больше не представляет никакой угрозы для Эльфов. В темнице Иллидана должны были охранять посвященные стражи. Фарион вовсе не хотел, чтобы Иллидан сбежал.

Однако этим проблема была решена лишь наполовину. Все еще оставался Колодец Вечности. И кто знает, сколько бы он мог еще породить «новых Иллиданов»? Тем более что по прошествии нескольких поколений, забыв уроки Катаклизма, Эльфы могли бы вновь обратиться к магии Колодца, что, несомненно, навлекло бы на континент множество бед.

Древо Вечности и Изумрудный сон

Неожиданно помощь пришла от тех, от кого ее вовсе не ждали – от драконов и Кенариуса. Эти могущественные существа уцелели во время Катаклизма. Так как Титаны поручили им охранять мир, драконы чувствовали себя виновными в совершившихся бедах. Великолепная Алекстраша предложила драконам поделиться своей силой с Эльфами. Драконы согласились. Нозодормо, Не Знающая Времени, бросила в озеро семя волшебного дерева. Под воздействием магической энергии дерево быстро выросло до гигантских размеров, распустив свои ветви высоко в облака. На самом деле, внутри кроны дерева был иной мир. Драконы называли его миром сновидений. Сила этого мира должна была контролировать буйную магию колодца. Кроме того, драконы создали Золотой Диск – артефакт, в который они вложили собственные силы. В случае беды любой из них мог бы использовать его для защиты Калимдора. Диск делал носителя неуязвимым к силам остальных Драконов.

Дело оставалось за Эльфами. Чтобы древо вобрало в себя силы Колодца, они должны были по очереди спать внутри его кроны. Нелегко было расставаться с друзьями и близкими на такое количество времени, однако выхода у Эльфов не было. И это хотя решение далось им непросто, его справедливость никто не оспаривал. Заботясь о судьбе Калимдора, Фарион и Тиренд создали армию стражей леса. Им полагалось охранять лес от опасности, а также оберегать Древо Вечности. В этом нелегком деле Стражам помогали Друиды – маги природы. Основал этот магический орден Фарион вместе с Кенариусом, полубогом Ночных Эльфов. В отличие от кел-дореев, друиды пытались искать магию не в силах хаоса и разрушения, а в энергии самой природы. Обычная магия была им запрещена под страхом ужасных наказаний.

Кстати, о кел-дореях. Дело в том, что кел-дореи – уцелевшие «высокорожденные» – были против идей Фариона. Это были ученики Иллидана, считавшие магию своей собственностью, а Колодец – даром богов, которые позволяли им пользоваться этой силой. Настроенные достаточно агрессивно, они вовсе не собирались мириться с Друидами. Впрочем, у калдореев были могущественные союзники – Драконы и Кенариус, поэтому бунтовщики не могли рассчитывать на победу. Собрав свой скарб и хозяйство, они ушли из Калимдора. Трудность пути их не смущала. Переплыв океан, кел-дореи прибыли на север нового континента – к восточной части бывшего единого Калимдора. Позже люди назовут этот материк Лордероном. Здесь, в густых и спокойных лесах, высокорожденные эльфы основали собственное государство – Кель-Талас. Себя они называли «Высшими эльфами». Судя по названию, кел-дореи считали свое племя избранным народом. Так или иначе, свою роль в истории Азерота они еще сыграют, и эта роль действительно окажется очень важной.

Война Драконов

Оставшиеся Ночные Эльфы жили в мире в течение довольно долгого времени. Казалось, что теперь они наконец-то обрели покой. Однако среди Драконов нашелся свой ренегат – черный дракон по имени Крыло Смерти. Он похитил Золотой Диск и пытался с его помощью захватить верховную власть. Видя такую опасность, драконы объединили свои силы и сумели разрушить Золотой Диск. Последователи Крыла Смерти были перебиты, а сам он с немногочисленной группой сторонников бежал на север. В той битве погибло немало Драконов и Эльфов.

Наступила пора сна для Фариона. И хотя Тиренд молила любимого не оставлять ее одну, Друид понимал, что его пример крайне важен для всех остальных Эльфов. Пообещав когда-нибудь вернуться, он отправился в царство Изумрудного Сна, оставив на Тиренд полномочия по защите границ Калимдора. И хотя бывшая целительница к этому времени научилась очень многому, ей так и не удалось подавить в себе чувство одиночества. Все чаще уединялась она в чаще леса. На своей белой рыси Тиренд любила путешествовать по чащобам Калимдора, находя в работе единственное средство от тоски по Фариону.

ГЛАВА ПЯТАЯ: ЖИТЕЛИ ЛОРДЕРОНА И АРАТОР

Новые расы

Вскоре после катаклизма в мире стали появляться новые расы. В отличие от Драконов или Эльфов, они не обладали мудростью или могуществом. Не питаясь силами Колодца Вечности, новые народы не могли претендовать на бессмертие. Расселяясь на новых пространствах Азерота, они стали постепенно обретать самосознание. Постепенно из всей плеяды рас выделились наиболее развитые – Люди, Гномы и Карлики. Они вытеснили более примитивные народы с лучших мест Азерота и создали на завоеванных территориях новые империи.

Другие расы – Тролли, Минотавры, Кобольды и т.д. – оказались более отсталыми. Они жили племенами или небольшими поселениями, ведя кочевой или полукочевой образ жизни, имея лишь зачатки культуры и быта. Весьма агрессивные, они вели яростную борьбу против своих соседей.

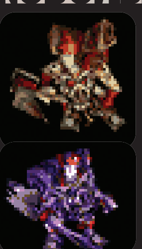
Первыми с этой проблемой столкнулись Эльфы Лордерона – Тролли постоянно нападали на них. И хотя Эльфов было намного меньше, чем Троллей, профессиональная армия высокорожденных была организована намного лучше тролльих полчищ. Их

ТРОЛЛИ



Живущие небольшими племенами тролли очень многочисленны и агрессивны. Однако над ними нет единой власти. Они промышляют разбоем и грабежами, иногда нанимаются на службу к военачальникам и полководцам. После того как Люди и Эльфы разбили их союз в Кель-Таласе, Тролли укрылись по лесам Лордерона. Желая отомстить старым врагам, они присоединились к Оркам во время Великой Войны. Как не странно, несмотря на многочисленные жертвы во время войн, популяция Троллей по-прежнему огромна и увеличивается день ото дня.

КОБОЛЬДЫ



Кобольды – примитивные существа. Единственное, что они умеют, – это обрабатывать металл. Кстати, судя по всему, металлургию они переняли у Людей. По одиночке Кобольды очень слабы, поэтому они предпочитают нападать большими стаями. Люди относятся к Кобольдам достаточно пренебрежительно, и если бы не мародерство и грабежи, они наверняка вообще бы не замечали этих существ. Впрочем, в последнее время Кобольды сильно обнаглели, и, похоже, Люди готовятся предпринять против них карательную экспедицию.

стычки и конфликты растянулись более чем на 3000 лет. Война шла с переменным успехом. За это время успела вырасти мощная империя Людей – Аратор. Вскоре она простерла свои границы прямо к Кель Таласу. Центром ее был современный Лордерон.

Цивилизация людей в Араторе

Первоначально люди были кочевниками. Видимо, изначально они обитали на материке Азерота, что соединен с Лордероном узким перешейком. Об их прародине догадаться несложно: на основании современного названия материка можно сделать вывод, что когда люди были еще малочисленны, они считали известное им пространство суши миром, вокруг которого бушевал океан. Слова «мир» и «Азерот» были равнозначны в их языке. Уже позже, перейдя перешеек, что отделяет Лордерон от Азерота, люди сохранили название Азерот для колыбели своей цивилизации. Постепенно расселяясь на север, они нашли плодородные равнины для земледелия; густые леса, полные всевозможной дичи; удобные бухты, прекрасно подходящие для торговли и морепла-



ЛОРДЕРОН

Лордерон – центр бывшей империи Аратора. Этот могущественный город расположен на одноименном материке. Во время вторжения Орков он стал центром растущего сопротивления, местом, где собирались для совета члены Альянса. После того как Орки были разбиты, в Лордероне наступил период расцвета, сопровождавшийся подъемом искусств, ремесел и торговли. Однако через несколько десятков лет силы Нежити, поднятые магической чумой, вторглись в королевство и предали его столицу огню.

АЗЕРОТ

Некогда королевство Азерот – колыбель человеческой цивилизации – было очень сильным и обладало огромным влиянием. Расцвет его пришелся как раз на то время, когда Медивх вел работы по открытию Темного Портала. Вторжение Орков практически полностью уничтожило все достижения Азерота, и еще долго он являлся лишь придатком более развитых людских королевств. Но после того как демоны вторглись в Лордерон, многие бежали на юг, спасаясь от нашествия сил зла. Кто знает, быть может, Азерот еще поднимется?

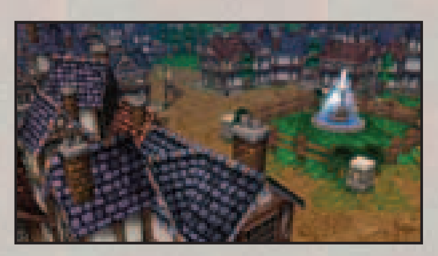
вания. Позже люди заселили и остров Куль Тирас, где во время Великих Войн будет располагаться основная морская база Альянса.

Общественная система людей выглядела примерно следующим образом. Люди поклонялись единому Богу – Свету. Свет, по их мнению, был первоначальным элементом всего мироздания. Инстинктивно ему противостоит Тьма (много позже, во времена раскола Аратора, появятся еретики, поклоняющиеся Тьме, а не Солнцу). Культами управляли жрецы, однако те были полностью подконтрольны Королю. Король был верховным правителем земли Аратора. К себе он приближал талантливых людей, способных сослужить службу королевству: мудрецов, полководцев, писателей, поэтов. Земля отчасти находилась в руках феодалов-рыцарей, отчасти была частной (земли рядовых воинов), отчасти – общинной (деревни). Все это мы можем узнать из трудов ученых Лордерона, тем более что со временем вся эта структура не особо изменилась. (присмотревшись, вы найдете все эти элементы и в *WarCraft III*).

К 2700 году BDP Эльфы находились в крайне тяжелом положении. Теснимые со всех сторон ордами Троллей, они не нашли ничего лучшего, чем обратиться за помощью к Аратору. Послы Эльфов умоляли Людей прислать им подкрепления, обещая взамен научить их пользоваться магической энергией. Долго просить не пришлось. Люди, оценив предложенный подарок, охотно послали Эльфам подкрепления. Тем более, империя Аратора никогда не испытывала особой любви к варварам-Троллям, беспокоившим ее грабежами и набегами. Войска Аратора выступили в крестовый поход против Троллей. В результате им удалось уничтожить большинство Троллей в Лордероне и Кель Таласе.

Это был триумф Аратора – никогда еще нация не обладала такой военной мощью. Новоприобретенная магия раскрыла для Людей абсолютно новые горизонты в самосовершенствовании. Пользоваться ей они пока не умели, но зато бездумно высвобождали огромнейшее количество магической энергии. И Демоны чувствовали это... Непокоренный мирок, оказавший сопротивление могущественной демонической армии, по-прежнему был для них словно красная тряпка. И Саргарис, повелитель демонов, стал всерьез обдумывать план нового вторжения в Азерот...

Здесь надо отметить, что политически империя Людей не была особо прочной. Сказывались внутренние конфликты, противостояние различных магических школ, сепаратизм отдельных областей и т.д. Вот поэтому, вступив в долгую полосу упадка, Аратор постепенно растратил силы, а в 1700 году BDP окончательно распался на семь независимых городов-государств: Азерот (поселения людей на материке Азерота), Лордерон (центральная часть материка Лордерона, наиболее развитое государство), Штормгард (юго-восточное побережье Лордерона), Даларан (город-государство магов западнее Лордерона), Альтерак (горные земли между Лордероном и Штормгардом), Гильнис (маленькое государство на юго-западном побережье материка Лордерона) и Куль Тирас (островное королевство мореплавателей и торговцев, что находится на одноименном острове в Великом Море). После этого раскола королевства Людей находились в упадке некоторое время, а затем снова начали укрепляться.



Рождение Медивха

Две с половиной тысячи лет назад сильнейшие маги Людей основали орден Трисфала. Следуя предупреждениям Высших Эльфов о возможной угрозе вторжения Демонов, они старались защитить свой мир от опасности. И когда демонический лорд Саргарис вторгся в Азерот для захвата магической энергии, против него вышла сразиться стражница Эгвин, адепт ордена и сильнейший его боец. Битва длилась около недели, и, наконец, Саргарис был побежден. Страшась угрозы, исходившей от тела Лорда Демонов даже после его смерти, Эгвин похоронила противника на дне Великого Моря. Никто не должен был получить доступ к демонической силе.

Но и сам Саргарис не остался в долгу перед Эгвин. Умирая, он проклял ее. Не надеясь причинить вред столь сильной волшебнице, Лорд Демонов попытался осквернить темными силами ее будущих детей. Эгвин хотя и подозревала о проклятии, не смогла по достоинству оценить его опасность.

Время шло, и вот уже Эгвин должна была передать титул своему наследнику. Подыскивая себе достойную пару, а ребенку – хорошего отца и опекуна, она выбрала в супруги мага-вызывателя Ниеласа Арана. Вскоре, в 559 году, Эгвин дала жизнь сыну, которого она назвала Медивхом. Она передала ему все свои силы, однако, опасаясь демонического влияния на юный разум, Эгвин спрятала их глубоко-глубоко в подсознании сына, чтобы тот смог пользоваться ими лишь после достижения сознательного возраста. Оставив Медивха при дворе короля Азерота под опекой отца, Эгвин вновь удалилась для защиты Азерота. Иногда с помощью магии она издалека наблюдала за ним.

Король Вринн III, правитель Азерота, управлял своим доменом очень справедливо, проявляя недюжинные навыки администратора и дипломата. При нем люди в Азероте жили мирно и в достатке. Развивалась наука и магия. Именно этот король заложил фундамент многих магических школ Азерота.

Под руководством своего отца Арана Медивх достиг больших успехов в магии. Его уже представляли к званию Младшего Придворного Вызывателя, как вдруг, в день тридцатилетия, в Медивхе пробудились силы, заложенные Эгвин. Магическая волна прокатилась по всему телу юноши. Бьющегося в конвульсиях Медивха немедленно доставили в Нортширское Аббатство, где десятки лучших клириков со всего Азерота приступили к лечению юного стража. Процесс длился несколько часов. Отец Медивха, желая спасти сына, отдал ему все свои силы, после чего упал бездыханным на землю. Всплеск целительной энергии Арана успокоил бушующую магию Медивха, судороги прекратились, а юный Страж – да-да, теперь он был уже стражем! – уснул крепким сном.

Так или иначе, Король Вринн и аббат Нортшира, Алонсус Фаол, были очень обеспокоены произошедшим. В итоге, посоветовавшись, они решили перенести Медивха, который находился в бессознательном состоянии, в Аббатство. В тенистых садах аббатства за ним течении шести лет ухаживали монахи. Они учили Медивха контролировать свои силы и бороться с бурлящей энергией хаоса. Через шесть лет Медивх уже полностью оправился от травм, и его даже пригласили на официальную церемонию инициации принца Лана – сына короля Врина. Уже опытный чародей, переживающий расцвет своих сил, благословил молодого принца. Он показал ему магические песочные часы. «Пока песок свободно перетекает из одной части в другую, не задерживаясь ни снизу, ни сверху, – сказал Медивх, – люди Азерота могут чувствовать себя в безопасности. До тех пор, пока песок полностью не перетечет».

Но наблюдающая за сыном Эгвин все равно подозревала, что Медивх несет в себе некую зловещую темную силу...

ГЛАВА ШЕСТАЯ: ОРКИ ДРАЕНОРА И ПУТЬ К НОВОЙ СМУТЕ

Драенор – красный мир

На некоторое время мы оставим Медивха и Людей и покинем Азерот, обратившись к совсем иному миру, – миру Драенора. Здесь доминирующей расой стали Орки, живущие небольшими кланами и ведущие жизнь отважных и благородных охотников. Они поклонялись силам природы и стихий. Культами Орков занимались их религиозные наставники – Шаманы. Оркское общество находилось на средней стадии развития. Судя по всему, письменности они не знали.

Как ни странно, сами по себе Орки – неагрессивная раса. Мы привыкли воспринимать их как жестоких и коварных убийц, однако это совсем не так. Настоящие Орки жили своими законами и негласным кодексом чести. Чтобы не навлечь на себя гнев общины, каждый Орк должен был соблюдать этот кодекс любой ценой, а также передавать его своим потомкам. Природа закалила их. Пустынный и мрачный Драенор во-

ДРАЕНОР



Драенор не похож на привычный нам Азерот. Вместо деревьев там растут огромные грибы, а воздух застилают мрачные тучи. Из-за обилия бесплодных степей, покрытых песком темного цвета, Люди уже позже назовут его «Коричневым миром».

обще отличается крайне суровым климатом – недаром же Люди называли его «Красным Миром». Под влиянием этих условий Орки превратились в стойкий народ с мощным телосложением и огромной мускульной силой. В своем первозданном виде Орки напоминают о первых Людях Азерота, тоже когда-то переживших свой период варварства.

Демоны же видели в Орках потенциальное орудие собственной воли. После смерти Лорда Саргариса в Пылающем Легионе начались смуты. К власти пришел могущественный демон Архимонд, победивший путем интриг и альянсов своего соперника Маннорота. Последнего, чтобы не обидеть и не настроить против себя, он сделал генералом. Демоны по-прежнему не теряли надежды на порабощение Азерота. Коварный и хитрый Архимонд считал, что необходимо создать смуту и ослабить защиту мира, после чего можно будет начать мощное вторжение. Что касается Орков... Орки могли бы стать тем самым толчком, что дестабилизует Азерот, создав в нем хаос. Так, сидя на своем огненном троне, думал Архимонд.



Проклятие Орков

Для исполнения своей цели Архимонд послал Маннорота. Тот охотно согласился выполнить задание Лорда. Амбициозный Маннорот видел в этом возможность собственного усиления. Тайно прибыв в Драенор, Маннорот отравил своей кровью источники Драенора. Орки, испившие воды из этих источников, неожиданно начинали проявлять агрессию. Демоническая кровь осквернила их сознание, и разум заволокло жаждой убийств и насилия. Однако Демонам было мало просто осквернить Орков – ведь шаманские культы могли бы развеять демоническое проклятие. Кил-Джеден, ученик Архимонда, попытался связаться с Нер-Зулом – главным шаманом Орков. Услышав обещания демона о неограниченной власти, шаман прямо-таки затрясся от алчности. Платой за могущество стало предательство собственного народа.

Вскоре Кил-Джеден выяснил, что Нер-Зул не был готов к выполнению такой сложной задачи. А шаман в свою очередь осознал всю тяжесть преступления, что он совершил против своего народа. Нер-Зул не мог продолжить осквернение Орков из-за проснувшейся совести, но в тоже время он не мог и открыто противостоять Кил-Джедену. Разгневанный таким тихим неповиновением, Кил-Джеден поклялся покарать Нер-Зула, и для выполнения своих планов он выбрал другого, более перспективного шамана – Гул-Дана.

Гул-Дан преуспел в темном деле куда больше своего учителя. При помощи силы Кил-Джедена он очень быстро выдвинулся среди шаманов. Это было несложно, т.к. к тому времени шаманы были уже не те, что раньше. Проклятие крови Маннорота осквернило и их. Гил-Дану не составило особого труда запретить все старинные шаманские обычаи, введя им на замену темную магию. Вскоре шаманы как магический класс вообще исчезли, став так называемыми Колдунами Тьмы.

Оскверненная и трансформированная Орда обрушилась на другие расы. Так как Орки не имели письменности, мы не можем ничего сказать об этих народах, ибо о них не сохранилось ни летописей, ни легенд, ни даже сказаний. Все они были безжалостно стерты кровожадной Ордой с лица земли. Мы знаем лишь то, что помимо Орков в Драеноре обитали также племена двухголовых Огров. Эти огромные создания отличались огромной силой и столь же огромной тупостью. До нас не дошли сведения о том, как получилось, что Огры присоединились к Орде. Мы знаем историю лишь с того момента, когда их группы вместе с Орками прошли через Темный Портал.

Итак, все народы, на которых Орки могли бы удовлетворить свою жажду убийств и разрушений, были истреблены. Началась опасная стагнация, ведь среди Орков могли бы начаться распри и междоусобные войны.

Именно тогда Гил-Дан задумался о создании Теневого Совета, в который впоследствии вошли самые лучшие колдуны Драенора. Совет должен был выполнять одновременно две функции: инквизиционную и карательную. Он преследовал еретиков, не подчинившихся демоническому влиянию; кроме того, колдуны исследовали возможность открытия порталов в иные миры для экспансии Орды.

Образование Темного Портала

Однажды во время ментального транса Гил-Дан почувствовал неизвестную ему силу. Эта сила была настолько могущественна, что колдун чуть не потерял сознание. Неизведанная магия коснулась и других магов Орды. Она звала и тянула их к себе, но куда - непонятно.

Гил-Дан потерял спокойствие. Но даже его демонический наставник Кил-Джеден не мог объяснить происхождения этой магической силы. Колдун продолжал вновь и вновь медитировать, отправляя свой дух на поиски таинственного источника. Однако правила игры задавал вовсе не он – сила сама связывалась с ним, и от Гил-Дана здесь ничего не зависело. В тот момент, когда таинственная энергия наконец-то ему открылась, колдун смертельно перепугался, ибо не знал, что же делать дальше.

Оказывается, сила исходила от Медивха – да, да, того самого чародея из Азерота. Медивх не мог противиться демоническому началу, которым была проклята его мать Эгвин. Темная магия пропитывала тело волшебника, оскверняя его душу и подчиняя ее своему влиянию. В итоге Медивх не смог удержать темные силы в повиновении.

Гил-Дан – могущественнейший из Орков – и Медивх – могущественнейший из Людей – нашли друг друга. За время их ментальных контактов Медивх многое узнал об Орках и Орде. Гил-Дан же находился в полном неведении, ибо даже его мастер Кил-Джеден не мог дать здесь никаких советов – он тоже боялся неведомой силы.

Вскоре Медивх вновь вышел на связь с лидером Орды. Во сне Орку предстали необъятные просторы равнин и лесов, большие города и богатые королевства, принадлежащие сильному и гордому народу. Так была решена проблема дальнейшей экспансии – Медивх обещал Гил-Дану открыть портал в Азерот. Свою работу колдун делал не просто так. Медивх надеялся, что Орки откроют ему доступ к верховной власти в Азероте. Получив одобрение от Гил-Дана, в 583 году он начал работать над созданием портала...

Люди не знали о грозящей опасности. На границе с троллями продолжались небольшие стычки, шли дрязги между лидерами королевств – в общем, повседневная жизнь текла, как обычно. Ничего не предвещало беды, а Люди, привыкшие быть лидерами Лордерона, даже не могли представить себе, что их гегемонии может что-то угрожать. Лишь Медивх, запершийся в своей башне, знал то, что скоро Азерот ожидает новая буря – буря, сравнимая по масштабам с новым вторжением Демонов.

А Орки готовились к войне. Близилась великая битва, которую предсказывал шаман Гил-Дан. И хотя Орки не привыкли пасовать перед трудностями, чувствовалась всеобщая напряженность. Больше всех беспокоился Верховный Колдун. Гил-Дан опасался, т.к. не знал, что ждет Орков в этом таинственном Азероте. Насколько сильны Люди? Быть может, вожди кланов и не боятся грядущих сражений, однако он – маг, глава Орды, – должен был быть в курсе всего! В голове темного колдуна начало зарождаться недоверие и к Медивху, и к Кил-Джейдину, да и вообще к предстоящей миссии. Ведь Медивх мог его просто обмануть, а Кил-Джеден – использовать в качестве пешки в каких-то своих целях. Собственное коварство приучило Гил-Дана не доверять никому, поэтому он был постоянно хмур. И лишь мечты о большой добыче улучшали настроение колдуна, вызывая на его лице зловещую ухмылку.

Продолжение следует...



Warcraft



Warcraft II

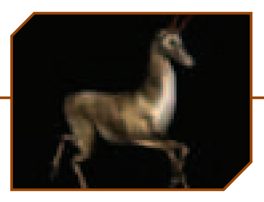


Warcraft III

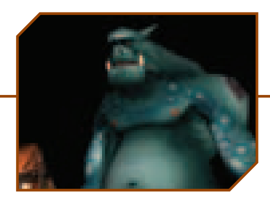
ИЗДАТЕЛЬ: **АКЕЛЛА** РАЗРАБОТЧИК: **PRIMAL SOFTWARE** ЖАНР: **RTS** ДАТА ВЫХОДА: **ОСЕНЬ 2003**

BESIEGER

Готовьтесь, жесткие диски, к осаде. Грядет одна из самых многообещающих RTS 2003 года. **ОЛЕГ КОРОВИН**









Даже если вы не слишком заботитесь о планировке будущего города, традиционная для RTS «база» у вас все равно не получится. Сама архитектура зданий располагает к тому, чтобы, как минимум, возвести симпатичную деревеньку.

RTS – жанр достаточно консервативный. Придумать что-то принципиально новое в нем под силу... разве что Питеру Молине. С другой стороны, поклонники жанра в основном и не хотят чего-то радикально нового. Посмотрите на успех весьма консервативных *Warcraft III* или *Command&Conquer: Generals*. Так что для создания действительно успешной стратегии важнее не столько революционно новые идеи, сколько умение создать игру, поднимающую жанр на новый уровень, пусть и в рамках концепций, изобретенных много лет назад. Разработчики из Primal Software отлично это понимают. При первом взгляде на их новый проект – *Besieger* – на ум приходит с десяток игр, с которыми его можно было в той или иной мере сравнить. И все же это совершенно уникальная стратегия. Игра, которая сможет побороться за звание лучшей RTS 2003.

Компания Primal Software обратила на себя внимание прогрессивной играющей общественности, выпустив не так давно RPG *«Глаз Дракона»*. После столь неординарного проекта анонс Besieger (русское название пока еще не определено) не мог не заинтриговать. И вот, заинтригованный с ног до головы, я десантировался в район офиса Primal Software, дабы взглянуть на будущий хит своими глазами. После продолжительной беседы с руководителем проекта, Дмитрием Жуковым, и демонстрации игры живьем интрига лишь стала острее.

Besieger явился своего рода идейным продолжением *«Глаза Дракона»*. Если помните, в определенный момент под покровительством нашего дракона оказывались города, которые надо было защищать от вражеских набегов. Разработчики посмотрели на это и решили, что осада городов – это круто. К тому же движок, с помощью которого можно эти осады реализовать, уже готов. Оставалось только как следует проработать концепцию, придумать сюжет, написать скрипт AI, переделать еще тысчонку-другую дел – и новая игра готова.



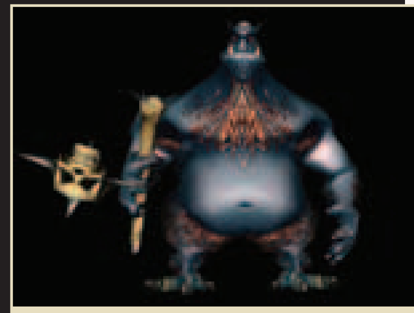
Конан: чем-то он похож на Шварценеггера, не находите?

ВИКИНГ И КИММЕРИЕЦ – БРАТЬЯ НА ВЕК

В *Besieger* всего одна одиночная кампания, которая, как выясняется в середине игры, оказывается двумя, а то и тремя – смотря как считать. Начинается все с того, что герой-викинг по имени Бармалей возвращается с войском из похода и видит, как родной город гибнет в потоках лавы вулкана. Охваченный горем, он снаряжает летающие корабли и отправляется в деревню к родственнику. По дороге происходит нечто непредвиденное, и корабль падает. Далее Бармалей выясняет, что киммерийцы нападают на города викингов. Назревает война. Однако еще чуть позже становится известно, что дело вовсе не в киммерийцах...

Такова примерная канва первой части кампании. Когда мы пройдем определенную ее (кампании) часть, нам предложат на время попрощаться с Бармалеем и посмотреть на житье-бытье киммерийцев. Здесь нашим alter ego становится могучий Конан (прототипом его, видимо, послужил тот самый Конан, который варвар и разрушитель – он, если помните, тоже был киммерийцем). Он отправляется в поход, чтобы добыть легендарный меч бога Крома. Зачем – история умалчивает. Просто крутому герою не гоже ходить без крутого меча. Так вот, вернувшись из похода, Конан видит, что викинги уничтожают киммерийские города. Назревает война... ну, вы знаете. А дальше становится совсем интересно. Оказывается, за всеми этими безобразиями стоит брат Конана – Ка-

ГЕРОИ ТОПОРА И СЕКИРЫ



Вот такой улыбчивый герой у огров.

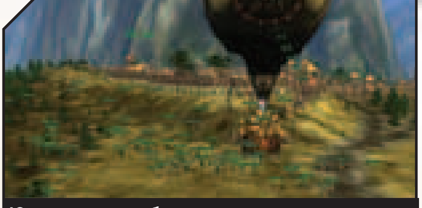


Хранитель меча: его доспехи, кажется, из несколько другой эпохи, чем та, в которой происходит действие игры.

Кентаврский герой Хазим не только вдвое выше любого юнита, но и еще и бегает быстрее любой конницы.

По ходу игры под наше командование поступят 6 героев. С Бармалеем и Конаном все более-менее просто. Это благородные воители, мужики устрашающих габаритов и нечеловеческой силы. Герой-кентавр – это здоровенный получеловек-полулошадь, размахивающий двумя мечами. Несмотря на свою силу и скорость, как и любой конный юнит, он уязвим для копьеносцев. В то же время на моих глазах этот красавец порвал на британский флаг 20 лучников менее, чем за полминуты. Самый красивый из героев – безусловно, огр. Толстый, туповатый (на вид, а не по поведению), с огромной красной задницей (не подумайте ничего такого, просто его задница здорово выделяется на фоне голу... синего тела) и булавой размером с три его головы. Самый загадочный из всех героев – хранитель меча (того самого меча Крома, который добыл Конан), хотя на вид обычный (ну, почти обычный) рыцарь с мечом. Представителя вирбиров мне, к сожалению, увидеть не удалось.




Юнитов можно объединять в отряды, тогда в углу экрана появится соответствующая иконка (таким образом, схема управления станет похожа на *Shogun*). На безобразие в левом нижнем углу экрана можете не обращать внимания – интерфейс еще будет доработан.


Формаций как таковых для войск в игре нет. Но они еще могут появиться до выхода.

хон. За время отсутствия родственника он поработил многих киммерийцев и захотел подмять под себя и викингов. Узнав о таком коварстве, народы Конана и Бармалея объединяются, чтобы совместными усилиями объяснить Кахону, насколько он был не прав. Здесь начинается третья часть кампании, завершающаяся разгромом супостата.

Надо также отметить, что играбельных рас в игре вообще-то не две, а пять. Помимо викингов и киммерийцев, мы сможем поиграть за кентавров, огров и вирбиров (это как вервульфы, только не волчьего, а медвежьего происхождения). Правда, последние три расы все же второстепенные. Игра за них ограничивается возможностью командовать определенной частью их войск.

ЗДЕСЬ БУДЕТ ГРАД ПЕТРОВ, А БАЗЫ ЗДЕСЬ НЕ БУДЕТ

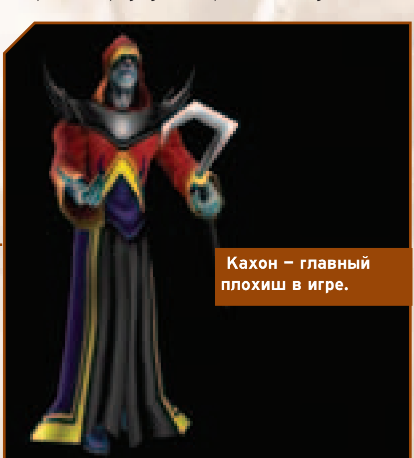
Мы с Дмитрием Жуковым сидим за компьютером. На экране – одинокий рабочий посреди необъятной карты. Мы решили начать с самого начала, чтобы я воочию увидел все этапы стратегического действа: от построения города до массированной осады.

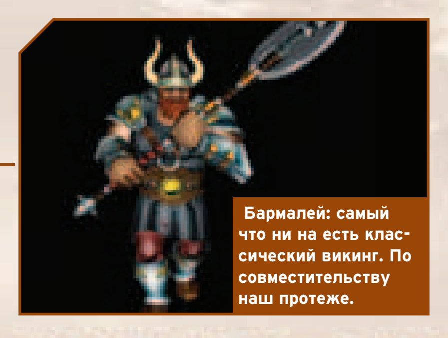
В *Besieger* мы строим именно города, а не базы. На этом разработчики делают особый акцент. Здесь нет никакого Town Hall'а. «В Besieger нет того, что все пытаются убить первым делом, когда играют в RTS», – комментирует Дмитрий Жуков. А все потому, что юнитов мы не строим и не заказываем. Они сами будут рождаться, как только мы построим жилые дома (как в *Black & White*). Правда, размножаются они, видимо, партеногенезом, потому что женщин поначалу нигде не видно (они появятся чуть позже). Такого понятия как еда в игре нет, поэтому для увеличения популяции надо просто строить новые домики. Каждый из них может быть дважды проапгрейден: если в начале одна хата рождала лишь пятерых, то после второго апгрейда она дает нам уже 15 человек. Соответственно, уже трех-четырех таких домиков хватит для вполне приличного города.

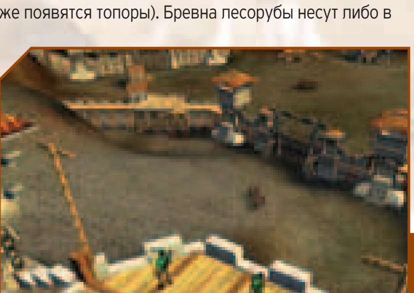
Для строительства, ясное дело, нужны ресурсы. Их в *Besieger* три штуки. Самый основной – дерево. С ним все просто. Леса повсюду просто необъятные, так что от нас требуется лишь тыкнуть в нескольких человечков и приказать им валить деревья (у них в руках тут же появятся топоры). Бревна лесорубы несут либо в ближайший жилой домик, либо на лесопилку, когда оная построена. Второй вид ресурсов – камень. С ним все тоже более-менее ясно. По карте тут и там разбросаны булыжники, которые специально назначенный человек с киркой будет таскать в наш город. Самый редкий ресурс – железо. Добывается оно в шахтах, которые заранее расставлены разработчиками. Шахт этих немного, так что именно железо может стать камнем преткновения и причиной раздоров для не в меру разросшихся городов.

Общая схема развития города вполне соответствует классике жанра. Мне лично она напомнила аж *Warcraft II*. Сначала строим жилые домики, потом лесопилку и кузницу, а потом постройки, производящие солдат и боевую технику. Единственное «но». В Besieger города все-таки рекомендуется строить похожими именно на города, а не на классические RTS'ные базы. При осаде вам это даст немало преимуществ.

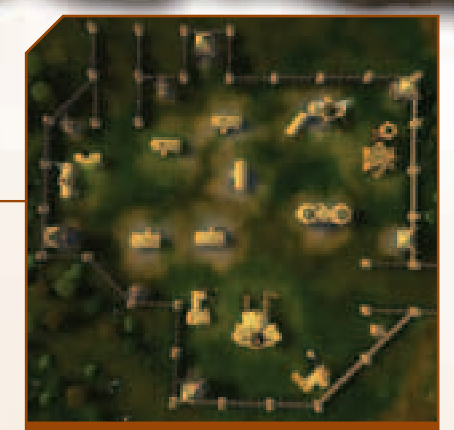
Экономический менеджмент в игре практически отсутствует. Однако есть в Besieger то, что роднит его со стратегиями типа *Stronghold*'а и *Warrior Kings*. Когда город построен, вы можете просто наблюдать за его жизнью. Это мало с чем сравнимое удовольствие. Вот дровосеки отправились в ближайший лесок. Нашли они елочку, срубили ее всей бригадой, удалили ветки и понесли бревно на лесопилку. А там его обработают и распилят на доски (во время пиления видны даже разлетающиеся в разные стороны опилки). Вот кузнец собрался выковать деталь. Подошел к печи, нагрел заготовку докрасна, обработал моло-


Кахон – главный плохиш в игре.


Бармалей: самый что ни на есть классический викинг. По совместительству наш протеже.


Строения викингов в основном из дерева. Киммерийцы же активно используют камень, что делает их города более похожими на европейские средневековые поселения.


Детализация юнитов и строений в *Besieger* столь высока, что камеру и на такое расстояние приблизить не стыдно.

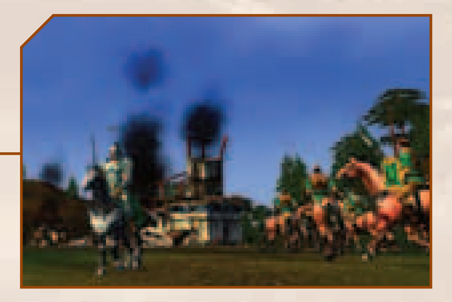

Возможности масштабирования в игре имеют поистине *Black & White*'овский размах. С такой высоты будет удобно заниматься планировкой города.

том на наковальне, взял еще горячую деталь щипцами и опустил в чан с водой, чтобы охладить. И все это в честном 3D. При этом качество и детализация анимации не уступают чертовски красивому, но спрайтовому *Stronghold*'у.

ГОТОВЬСЬ! ЦЕЛЬСЬ!

Besieger – стратегия военная до мозга костей. Поэтому все вышеописанное градостроительство является лишь подготовкой к решительному бою. «Основной упор мы делаем на осаду и защиту городов», – говорят разработчики. Отсюда, собственно, и название игры.

Как уже было сказано, ни строить, ни покупать юнитов мы не можем. У нас есть универсальные человечки, которые по умолчанию рабочие, но в дальнейшем могут стать кем хочешь. Происходит это очень просто. Выделяем несколько мужичков и приказываем им идти, скажем, в домик, где производят копья. Люди чинно выстроятся в очередь и по одному станут заходить внутрь. На выходе из домика мы имеем уже вооруженных копьеносцев. При этом в мирное время, когда нам больше нужны рабочие, а не солдаты, последних всегда можно разоружить (правда, при этом к нам возвращается лишь часть ресурсов, потраченных на обмундирование). Полученный же в бою опыт никуда не девается, а остается с воякой до конца его дней. Очень удобно. Любопытно, что и голос у каждого юнита не меняется до конца жизни. Обычно в RTS крестьянам положено писклявить, воинам говорить суровым басом, а магам – загадочным шепотом. Здесь же голос одного человека до конца озвучивает один и тот же актер, а со сменой профессии меняется лишь интонация. Практически каждый воин может быть подвержен апгрейду. Помимо улучшения характеристик, это самым серьезным образом отражается и на



внешнем виде юнита. Если сначала мы имели просто скромного викинга с топориком, то через некоторое время он может превратиться в грозного дядьку с огромной секирой, рогатым шлемом и «грудастыми» доспехами.

Однако прежде чем идти воевать, врага надо обнаружить. В этом, казалось бы, малозначительном аспекте игрового процесса Besieger принципиально отличается от всех прочих RTS. Дело в том, что здесь нет тумана войны. Само по себе это значило бы не много, если бы не возможности движка, доставшегося Besieger в наследство от «Глаза дракона». Он позволяет видеть карту до самого горизонта без какого бы то ни было ухода пейзажа и дымки. Город, который мы с Дмитрием благополучно построили, находился на небольшом плоскогорье, так что вид во все стороны открывался просто отличный. «Сейчас до горизонта порядка двух километров», – комментирует Дмитрий. И это лишь потому, что компьютер не слишком мощный. В принципе, это расстояние может быть и больше (для справки: в реальной жизни дальше 10 километров на равнине увидеть ничего нельзя, так как на таком расстоянии уже начинает сказываться шарообразность Земли). Карты в игре могут быть размером вплоть до 8 на 8 километров. Конница перемещается со скоростью порядка 30 км/ч, пехота – 5 км/ч. Оценили масштаб? Так вот, если в радиусе нескольких километров от нас есть вражеский город, то мы его обязательно увидим. Выдаст предательский дым из труб. А дальше остается лишь выслать разведчика, чтобы разузнать все в деталях. При этом если тот будет пробираться лесом, то противник в жизни его не увидит. В этом я убедился, попытавшись разглядеть своих лесорубов, занятых работой, с расстояния буквально в несколько сот метров. Без специальной кнопочки, помогающей отыскивать своих людей, найти их среди деревьев невозможно.

Besieger поддерживает 4 режима управления камерой. Стандартный – это когда камера в нашем полном распоряжении, вращаться она может во всех плоскостях. Второй режим похож на то, что мы видели в *Warcraft III*. Мы занимаемся лишь масштабированием, а угол обзора изменять не можем. Можно также прикрепить камеру к конкретному юниту, например, к разведчику. Последний вариант – нечто вроде системы, использованной в *Black & White*. У камеры также до-

НА ЧЕМ ВИКИНГИ БОРОЗДЯТ БОЛЬШОЙ ТЕАТР?

Едва ли не самые интересные и необычные юниты в *Besieger* – всевозможные летающие боевые машины. При этом у каждой из рас они предназначены для разных задач. Основная единица военно-воздушных сил викингов – летающие корабли. Это базовые летающие юниты, рабочие лошадки. Стреляют огромными стрелами. Не сказать, чтобы они были очень сильными, зато летают быстро и применяться могут где угодно. Далее идут десантные и транспортные корабли. Если с первыми все понятно – приземляемся в тылу врага и пускаем в бой подкрепление, то со вторыми все не так просто. Транспортники – это огромные посудины, способные перевозить даже стенобитные орудия! Соответственно, появление такой «птички» ничем хорошим для врага закончиться не может.

У киммерийцев ВВС сугубо атакующие. Воздушные шары управляются всего одним человеком, зато каким – огнеметчиком! Шары очень эффективны против пехоты: юниты без луков совершенно беззащитны против них, зато огнемет способен поджарить несколько человек за один «выстрел». Цеппелины киммерийцев медленнее шаров, зато мощнее; стреляют не то стрелами, не то копьями.

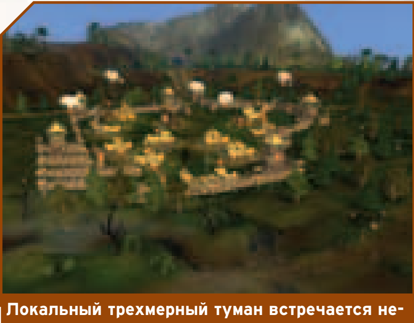

Огры в *Besieger* бесконечно обаятельны и к тому же наделены недюжинной силой. Да и палицы их выглядят впечатляюще.



вольно много степеней свободы, плюс можно мгновенно оказаться в любой точке карты, просто дважды кликнув по ней.

УПРЕМСЯ РОГОМ В ВРАЖЕСКУЮ СТЕНУ

Наконец мы дошли до самой сути *Besieger*, до осады. Мы выступали в роли обороняющейся стороны. Первым делом необходимо приказать всем занять свои позиции. Невооруженные рабочие идут в сторожевые башни, лучники занимают места на стенах по периметру, часть пехоты отводится подальше в резерв на случай, если враг прорвется за городские стены. Начинается наступление. Первым делом к нам устремляются вражеские цеппелины (см. врезку). С ними могут справиться только лучники и сторожевые башни. Собственно, от последних летающим юнитам лучше держаться подальше. Вражеская пехота и конница пока стоят, у стен им делать решительно нечего. Здесь, думаю, требуется пояснение. В *Besieger* ни мечемосцы, ни тем более лучники не могут разрушить городские стены. Только самый легкий их вариант может быть разрушен сильными мужиками с огромными секирами, да и то с большим трудом. Если же стены толстые, с ними под силу справиться только стенобитным орудиям. Это принципиально меняет всю тактику осады. Таран представляет собой закрытый со всех сторон «домик» на колесах, в котором сидят 5 человек. Подъехав к стене, они начинают раскачивать заостренное толстенное бревно, которое через некоторое время пробивает брешь в ограждении. Таран настолько хорошо защищен, что в лоб атаковать его бесполезно. Лучники могут поразить управляющих им солдат, лишь если будут стрелять сбоку. Пехоте же лучше зайти сзади и перерезать всех врукопашную. Поэтому при виде приближающихся таранов имеет смысл вывести часть войск за ворота, чтобы уничто-



Локальный трехмерный туман встречается нечасто, зато к месту – очень оживляет пейзаж.

Возможно, ночью юниты смогут спать и восстанавливать хит-поинты в ускоренном темпе. Это пока в процессе обсуждения.



Воевать в такую погоду?.. Это просто преступно. В такой день надо сидеть у себя в городе и спокойно смотреть, как течет мирная жизнь.

жить их. Именно это и было сделано. Однако одно из стенобитных орудий мы проглядели, и в ограждении таки образовалась дыра.

Еще один полезный в атаке юнит – осадная башня. Она подъезжает к стенам города, сидящие в ней воины поднимаются на самую ее вершину и просто перелезают за ограждения. Эта тактика, правда, менее эффективна, потому что оказавшиеся в городе бойцы фактически отрезаны от своих товарищей.

Особое внимание, как всегда, необходимо уделять тому, кого с кем стравливать. Мы уже давно усвоили, что против конницы надо выставлять копьеносцев. Но в *Besieger* не все так однозначно. С налета конный юнит наносит в несколько раз больший урон, чем с места. Поэтому если конница численно превосходит копьеносцев хотя бы раза в полтора, то она разобьет их с первого же захода. Нужно также иметь в виду, что все юниты по-разному защищены с тыла, фронта и с боков. Особенно это актуально при использовании конных лучников. Дело в том, что они могут стрелять прямо на ходу, причем в любую сторону независимо от того, куда движутся.

Я был приятно удивлен тем, насколько разумно ведут себя как наши вояки, так и вражеские. Скажем, если в какого-то юнита попали, он начинает кричать, привлекая тем самым внимание товарищей. В *Besieger* у людей определено не только поле зрения, но и радиус слышимости, а также дальность крика. Выманить человека подальше от своих тоже не получится. Даже если отряду не дано никаких приказаний, все его члены будут держаться вместе и не станут самовольно покидать позицию, на которой мы их оставили. В случае атаки просто разберутся с непрошеными гостями и вернутся на место. В нашем случае компьютер оказался умнее, и осажденный город пал.

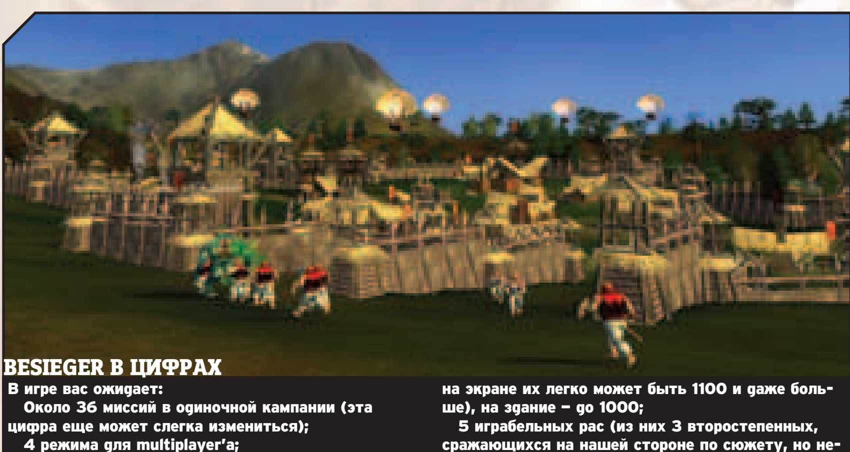
Искусственный интеллект в игре настолько силен, что на паузе, когда компьютер не думает, уровень fps может возрасти раза в два. Соответственно, и системные требования у *Besieger* будут нешуточные. Вам как минимум понадобится P III 1000 MHz, 128 Mb RAM и 32-мегабайтная видеокарта. Сейчас разработчики вовсю занимаются оптимизацией движка, но ниже системные требования уже вряд ли станут. Однако, поверьте, оно того стоит. И не только ради AI, но и ради потрясающих красот. Решительно все здесь радует глаз. Огромные толпы бойцов, красивейшие здания, которые так поэтично горят и разваливаются на части, необъятные ландшафты, удивляющие своим разнообразием, и, что совсем не характерно для RTS, – великолепно проработанное освещение. Город на закате надо просто видеть.

КАМПАНИИ ДЛЯ ОДНОГО И ДЛЯ КОМПАНИИ

В одиночной кампании в *Besieger* нас ожидают далеко не только осады и масштабные сражения. Нам придется и пешочком походить по карте, не имея возможности построить город, и по подземельям полазить, сражаясь с нечистью и отыскивая артефакты. Будут и ситуации, когда мы основательно отстроились, собрали огромную армию и пошли завоевывать город противника, а он, оказывается, нас опередил и застал в чистом поле. Тогда придется сражаться в лучших традициях *Shogun*, стенка на стенку. Благо размеры армий позволяют. К слову, максимально возможное количество юнитов определяется прежде всего мощностью компьютера.

Что касается многопользовательских баталий, то тут вообще полное раздолье. Во-первых, есть неизменный free for all. В *Besieger* условием победы в этом режиме является уничтожение всех жилых домов противника. Во-вторых, стратегическая вариация на тему CTF – захват артефакта. У враждующих сторон в городах лежит по ценной вещице. Для победы надо захватить вражеский артефакт. В-третьих, осада. Атакующему дается армия и лимит времени, за который он должен захватить город. При этом каждые несколько минут к нему будет приходить подкрепление. Защищающийся получает город, но строить в нем он ничего не может. Его задача проста: выжить. Последний режим – битва в чистом поле. Никакого строительства, никаких городов. Только тактика.

В общем, я остался под впечатлением. Игра, прежде всего, поражает своими масштабами. Гигантские карты, огромные армии, невероятное количество возможностей для стратегического планирования. Покоряет и прямо-таки отцовская любовь разработчиков к своему творению. Такого внимания к мелочам (а этих мелочей тут многие тысячи) я не встречал уже давно. Когда вы увидите игру в действии, вы поймете, что я имею в виду. Сейчас вся основная работа уже сделана. Осталось лишь собрать все воедино, отловить все баги, оптимизировать движок и... кто знает, может быть, мы получим RTS года.



BESIEGER В ЦИФРАХ

В игре вас ожидает:

Около 36 миссий в одиночной кампании (эта цифра еще может слегка измениться);

4 режима для multiplayer'a;

60 скриптовых роликов на движке;

11000 объектов (включая юниты, здания, шахты, деревья, камни и т.д.);

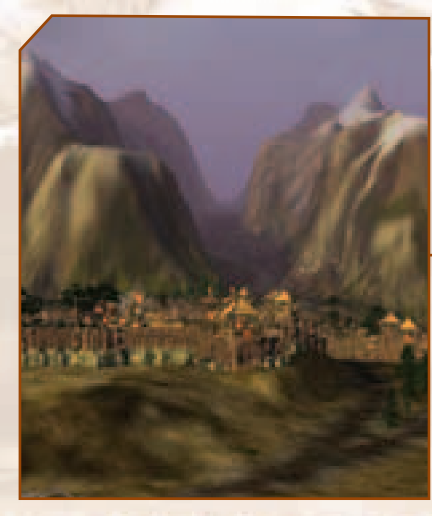
более 50 юнитов и примерно такое же количество построек;

на юнита тратится до 1500 полигонов (при этом на экране их легко может быть 1100 и даже больше), на здание – до 1000;

5 играбельных рас (из них 3 второстепенных, сражающихся на нашей стороне по сюжету, но недоступных в multiplayer'e)

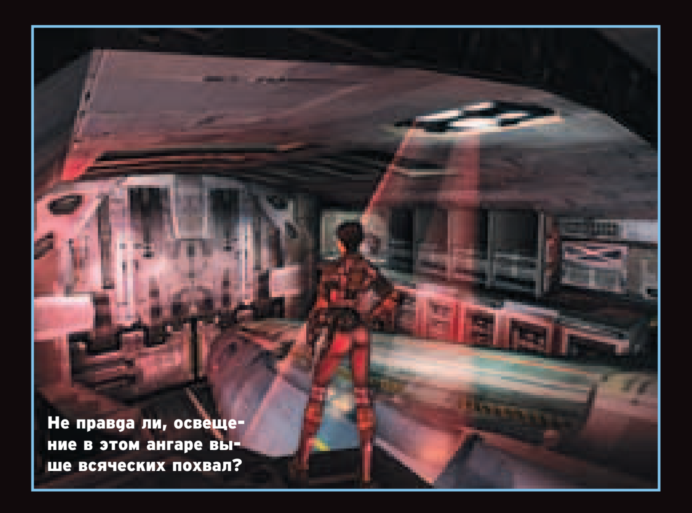
6 героев невероятной крутизны.

Работают над Besieger 18 сотрудников Primal Software плюс полтора десятка внештатных работников. Разработка ведется с конца 2001 года.



ЭКСКЛЮЗИВНОЕ PREVIEW ИЗ ПЕРВЫХ РУК

Как приятно тихой ночью прогуляться по Луне...



Не правда ли, освещение в этом ангаре выше всяческих похвал?



За вашей спиной – мощнейшие боевые роботы, к счастью, пока выключенные...

BLACK 9

Научная фантастика, тайные секты и еще много чего. **Даррен Глэдстоун**

В недрах студии Taldren зреет новый секретный проект. Он носит кодовое имя *Black 9* и относится к редкой категории игр, о которых невозможно рассказать в нескольких словах. Это RPG? Или экшен? А может быть, *Battlefield 1942* в космосе? На самом деле, в какой-то степени верны все три догадки - люди, за плечами которых разработка *Star Trek: Starfleet Command III*, собираются создать игру, сочетающую увлекательную сюжетно-ориентированную одиночную кампанию с большим набором разнообразных мультиплеерных модов.

Исполнительный директор студии Эрик Бетке (Erik Bethke) объясняет: «За 78 лет, отделяющих события *Black 9* от наших дней, не произошло ничего экстраординарного. Не случилось ни апокалипсиса, ни Третьей мировой войны, не наступило шаблонно-киношное киберпанковское будущее». Тем не менее, за указанное время было сделано множество важных открытий в области кибернетики, и возникли девять зловещих секретных организаций, стремящихся к мировому господству и постоянно враждующих между собой. Чтобы заранее не выдавать вам все игровые секреты, ограничимся следующей информацией: в *Black 9* будет линейный, но ветвящийся сюжет со стрельбой и головоломками, в ходе которого игроку предстоит пересечь дорогу всем девяти черным иллюминатам (из-за которых игра, собственно, и получила свое название), а также побывать на Луне, на Марсе и в Гонконге.

НЕЧТО БОЛЬШЕЕ, ЧЕМ ПРОСТО ШУТЕР

Чисто внешне *Black 9* сильно напоминает стандартного представителя жанра Action/Adventure с видом от третьего лица. Но на самом деле игра обладает сложным сюжетом и системой постепенного развития главного героя, роднящей ее с RPG. Возьмем, к примеру, три варианта персонажей, за которых можно играть: громила-солдат, скрытный хакер-вор и кибермаг с нанотехническими «заклинаниями». Причем, выбрав солдата, вы отнюдь не обрекаете себя на необходимость в течение всей игры решать возникающие проблемы исключительно грубой силой и стрельбой — изучая хакерское ремесло и покупая нанотехнологические апгрейды, вы со временем получите возможность выполнять поставленные задачи самыми разными способами. Здесь Эрик Бетке приводит аналогию с современными правилами *Dungeons & Dragons*, согласно которым мультиклассовый персонаж может в любых пропорциях сочетать магические, боевые и воровские способности. Кроме того, вы имеете полное право не брать готового персонажа, а создать на старте собственного уникального героя.

Со временем вы сможете идеально настроить его (или ее) в соответствии со своим любимым стилем игры — ведь после каждой пройденной миссии вам будут выдаваться бонусные очки для повышения атрибутов и навыков аватара. А на деньги, собранные в ходе выполнения заданий, можно покупать всевозможное оружие и нано-импланты.

В ранней версии, показанной нам авторами, присутствовали только стандартные баллистические стволы — ружья, автоматические пистолеты и т.д. Все они, как правило, используются в перспективе от третьего лица, кроме снайперских винтовок, во время стрельбы из которых камера переключается на вид «их глаз». В финальной версии игры авторы обещают гранаты, мины, взрывпакеты, арбалеты и еще кучу видов оружия, общее число которых составит где-то в районе 20.

Кроме того, уже сейчас известно, что в игре будет около 30 различных навыков и нанотехнологических апгрейдов, и согласитесь, эта цифра производит сильное впечатление. Причем среди апгрейдов будут и сравнительно «мирные», но, тем не менее, сильно облегчающие ведение боевых действий навыки — например, повышение меткости или вывод на экран информации о статсах противников. Помимо традиционных скиллов и способностей, авторы изобрели довольно много новых и оригинальных. Так, навык Urban Tracking превратит вас в кибер-ищейку, способную чуять отдельные молекулы ДНК, оставляемые жертвой (что-то вроде быстро гаснущих цветных искр на экране). А магнитный метательный крюк позволит почувствовать себя этаким Спайдерменом и сильно облегчит прохождение некоторых уровней.

Прочие нанотехнологические скиллы весьма напоминают классическую RPG-шную магию. Всего имеется пять школ — четыре основаны на различных стихиях, а пятая специализируется на вытягивании из противника здоровья и ментальной энергии (т.н. энергии ЦИ, расходуемой при колдовстве и использовании кибер-скиллов).

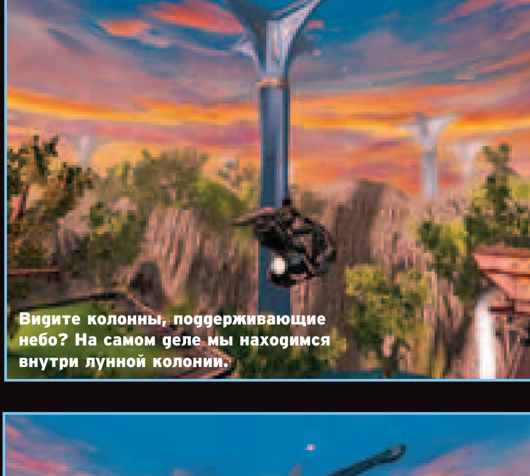
В ходе прохождения мы сможем воспользоваться разнообразными транспортными средствами, хотя точное их количество пока неизвестно. В представленной нам демо-версии были: антигравитационный мотоцикл, реактивный ранец и наземная штурмовая машина. По словам авторов, машинный парк составит примерно шесть-восемь образцов.

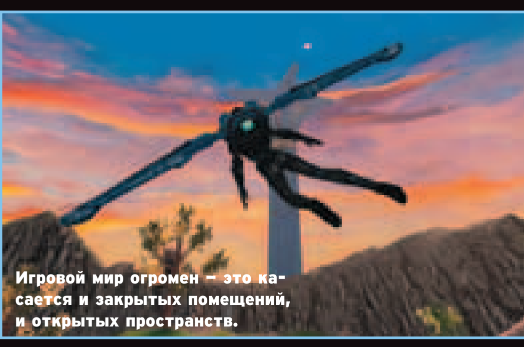
ДВЕ ИГРЫ В ОДНОЙ

Помимо масштабной и увлекательной одиночной кампании, Taldren собирается также встроить в *Black 9* мощный мультиплеер. Возможно, такое решение было принято в результате бессонных ночей, проведенных разработчиками на полях сражений *BF1942*. Различные многопользовательские моды были навеяны такими играми, как *Counter-Strike*, *Day of Defeat* и уже упомянутый *BF1942*. Максимальное количество участников — до 16. Эрик Бетке объясняет: «Мы используем сюжет *Black 9* для логического обоснования ситуаций, когда в тематических сценариях наемные агенты оказываются заброшенными на базы, принадлежащие враждебным тайным сектам. Различные варианты миссий будут включать захват и удержание определенных точек (как в *BF1942*), спасение или похищение важных персон, а также сценарии, в которых нужно разгромить, или, наоборот, защитить некие важные сооружения».

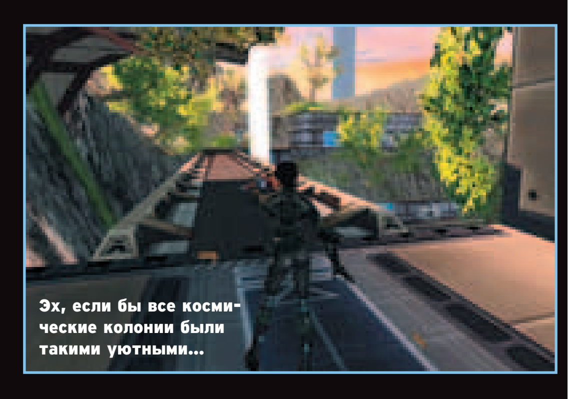
Кроме того, Эрик Бетке упомянул, что в многопользовательских модах будут фигурировать дополнительные транспортные средства, отсутствующие в одиночной кампании. Безусловного уважения заслуживает также попытка ребят из Taldren создать «живую» игровую вселенную. Оказывается, у каждой из девяти враждующих сторон будут свои периоды побед и поражений, успехов и неудач, и это будет четко отражаться на раскладе сил в любой конкретный момент. То есть, войдя в многопользовательскую игру, вы можете вдруг обнаружить, что у одной из сторон наблюдаются серьезные проблемы с закупкой боевых машин и оружия.

Без сомнения, *Black 9* станет знаковым явлением в мире PC-игр. Понятно, что до ноября авторам предстоит проделать еще очень большую работу, но даже по готовому всего лишь на 40% продукту, который мы имели счастье лицезреть, можно с уверенностью сказать, что это будет в высшей степени стильная и оригинальная вещь. Так держать, Taldren!


Видите колонны, поддерживающие небо? На самом деле мы находимся внутри лунной колонии.


Игровой мир огромен — это касается и закрытых помещений, и открытых пространств.

По словам авторов, машинный парк составит примерно шесть-восемь образцов.


Эх, если бы все космические колонии были такими уютными...


«Масло... Мне Нужно... Масло...»

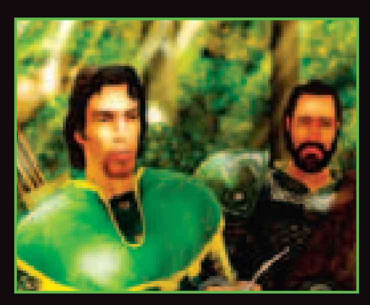
ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **MAJESCO**

РАЗРАБОТЧИК: **TALDREN**

ЖАНР: **ACTION-RPG**

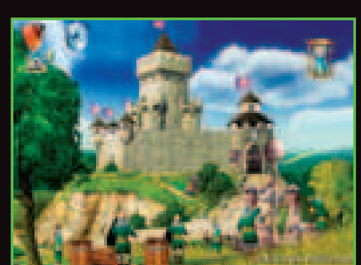
ДАТА ВЫХОДА: **НОЯБРЬ 2003**















«Ха-ха! Получай!»

ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN

Второе рождение классики.

Даррен Глэдстоун

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **CINEMAWARE**
РАЗРАБОТЧИК: **CINEMAWARE**
ЖАНР: **ACTION-STRATEGY**
ДАТА ВЫХОДА: **III КВ. 2003**

Знаете, как можно без труда отличить геймера старой школы от новичка? Надо произнести волшебную фразу: *«Defender of the Crown»* и проследить ответную реакцию испытуемого. Любой, кто помнит платформу Amiga, тут же начнет петь хвалебные дифирамбы древней игрушке *Robin Hood: Defender of the Crown*, которая некогда произвела настоящую революцию в жанре стратегий. Для своего времени это было что-то потрясающее – великолепная графика Эррола Флинна в сочетании с множеством инновационных элементов геймплея, абсолютно новый стратегический опыт, невиданные возможности... И теперь *Defender of the Crown* возвращается, чтобы завоевать сердца геймеров уже нового поколения, – давайте вместе поаплодируем ветерану.

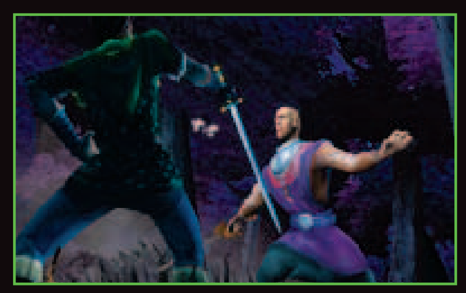
Ребята из Cinemaware отнюдь не пытаются нагреть руки на нашей ностальгии.

Несмотря на идентичное название и на то, что обновленного *«Робин Гуда»* издает все та же компания Cinemaware, игровой процесс претерпел целый ряд серьезнейших изменений и улучшений. К сожалению, я не смогу сейчас описать вам его в двух-трех строках, ибо, подобно своему предшественнику, *Defender of the Crown* обладает весьма сложным, комплексным и многогранным геймплеем, сочетающим множество различных элементов.

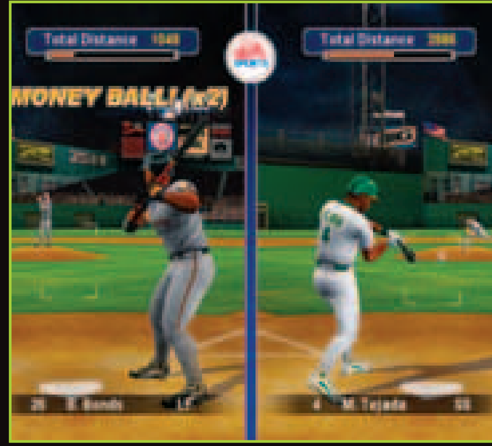
Новичкам игра, скорее всего, напомнит настольный *Risk*, – вы ведете военную кампанию по захвату верховной власти в Англии, для чего последовательно завоевываете провинцию за провинцией и в мечтах уже примеряете корону Плантагенетов. Как и в *Warlords: Battlecry 2*, некоторые территории позволяют быстрее и дешевле производить солдат, а другие приносят более высокий доход. Бои совершенно не похожи на то, к чему мы привыкли в современных риал-таймовых или походовых стратегиях, и больше всего напоминают сражения в классических настольных играх – каждый юнит представлен фигуркой, напоминающей шахматную.

Кроме того, в *Defender of the Crown* есть элементы экшена. Вы можете устраивать засады на караваны (для этого потребуются навыки стрельбы из лука), организовывать набеги на замки (здесь пригодится умение махать мечом), сражаться на турнирах и осаждать вражеские цитадели с использованием настоящей осадной техники. По отдельности эти мини-игры вряд ли представляют собой что-либо выдающееся, но, будучи соединены в единое целое, они гармонично дополняют друг друга и здорово разнообразят геймплей.

На данный момент игра производит самое благоприятное впечатление – видно, что ребята из Cinemaware не пытаются просто нагреть руки на нашей ностальгии, а напротив, стремятся совместить атмосферу своего классического хита с увлекательным геймплеем, отвечающим всем требованиям современности. Одиночный режим обещает быть весьма интересным, хотя про многопользовательский, увы, пока не было слышно вообще ничего. Сейчас разработчики занимаются окончательной отладкой и шлифовкой кода, и игра должна выйти ближе к концу 2003 г. Что ж, подождем.







Пробежки на базу никуда не денутся, но теперь они будут выполнены адекватно.

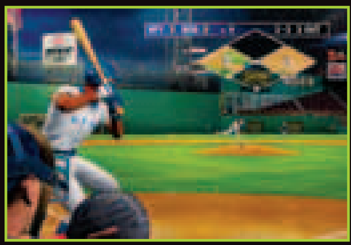
MVP BASEBALL 2003

Сможет ли EA в конце концов сделать нам нормальный бейсбол? **Роберт Коффей**

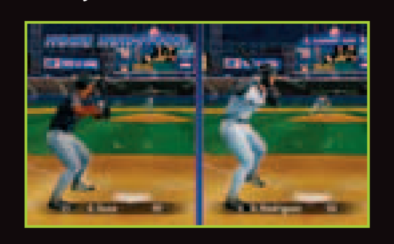
ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **EA**
РАЗРАБОТЧИК: **EA**
GENRE: **ОНЛАЙНОВЫЙ БЕЙСБОЛ**
ДАТА ВЫХОДА: **II КВ. 2003**





Новый экранный дисплей, показывающий ход забега к базе, должен существенно помочь вам в планировании своих действий.



Смерть игрового сериала – это почти всегда трагедия. Но только не в случае с *Triple Play Baseball* – наиболее топорном и халтурном бейсбольном симуляторе за всю историю компьютерных игр. И пусть его оплакивают пяток-другой фанатов, а мы порадуемся хорошей новости: в руководстве EA наконец-то было принято решение выпустить этим летом *MVP Baseball 2003* и тем самым сделать решительный шаг к сближению виртуального бейсбола с реальным.

MVP Baseball является совершенно новой торговой маркой, и данный факт меня весьма радует – похоже, EA все-таки поняла, что ее предыдущая бейсбольная линейка никуда не годилась, и нужно все начинать сначала. В новой игре, чем-то неуловимо напоминающей серию *The Sims*, вы сможете начать свой спортивный путь с самого низа - будут и отборы новичков, и контракты с игроками, и постепенно развитие их спортивных характеристик...

Но вот вопрос: сможет ли геймплей *MVP Baseball* адекватно передать атмосферу и динамику настоящего бейсбольного матча - то, чего не удавалось еще ни одной компьютерной игре? К сожалению, представители EA так и не показали нам играбельную версию – по всей видимости, по соображениям секретности – но их рассказы об игровой механике заставили нас почувствовать странный трепет, смешанный с надеждой, что наконец-то на свете появится игра, которая по праву сможет называться СИМУЛЯТОРОМ данного вида спорта. И что вместо мультяшных манипуляций с мячом и аркадного геймплея, характерного для серии *Triple Play*, *MVP Baseball* перенесет на компьютер стратегический аспект бейсбольных состязаний. Питчеры обзаведутся арсеналом бросков, соответствующих возможностям их реальных прототипов – как по количеству, так и по эффективности, – а геймеры наконец-то смогут регулировать силу и направление этих бросков. Для игроков с битами будут просчитываться реальные зоны эффективности их действий, что впрямую отразится на шансе отбить мяч, брошенный в определенную зону.

Подробные репортажи, реалистичное моделирование перемещений игроков по площадке, экранный дисплей, показывающий ход забега к базе, – все эти инновационные фишки позволяют надеяться, что новое творение EA потеснит-таки серию *High Heat* с трона лучшего бейсбольного симулятора на PC.

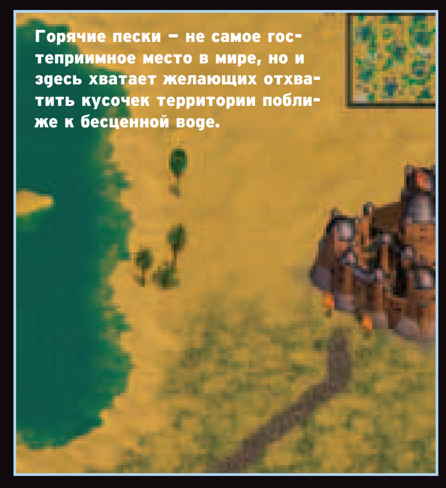
Сможет ли *MVP Baseball* адекватно передать атмосферу и динамику настоящего бейсбольного матча?



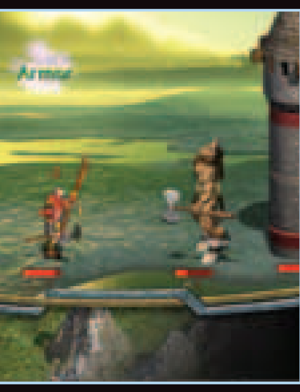
Город рыцарей надежно защищен от нападений не только храброй дружиной, но и самой природой.



Эльфы из вселенной *Warlords* вполне уверенно чувствуют себя и среди зноя пустынь, и на заснеженных равнинах.



Горячие пески – не самое гостеприимное место в мире, но и здесь хватает желающих отхватить кусочек территории поближе к бесценной воде.



Отличная броня героя расы Гномов обеспечивает ему надежную защиту в сражении с таким опасным противником, как минотавр.

WARLORDS IV: ROES OF ETHE

«Варлорды» десять лет спустя. **Глеб Соколов**

В свое время первые *Warlords*, наряду с легендарными *Heroes of Might & Magic I*, заслуженно считались одной из наиболее удачных пошаговых стратегий на PC. Вторая часть игры, вышедшая в 1992 году, и по сей день остается живой классикой жанра – в Сети даже существуют посвященные ей многочисленные фан-сайты! Правда, впоследствии судьба не была столь благосклонна к *Warlords*. Вышедшая в 1998 году третья часть не смогла в полной мере оправдать ожидания игроков. Ну а последующий переход разработчиков от пошаговой стратегии к RTS в лице откровенно провальной *Warlords Battlecry* и вовсе едва не погубил именитую вселенную.

К счастью, полоса неудач для создателей *Warlords* не оказалась фатальной. Разработчики нашли в себе силы разобраться с допущенными ошибками и сделать соответствующие выводы. Вышедший в прошлом году сиквел *Warlords Battlecry 2* не в пример своему печально известному предшественнику оказался куда более удачной игрой. Но самой главной новостью стало решение разработчиков о возрождении классических пошаговых *Warlords*!

Анонс четвертой части игры состоялся еще весной 2002 года и с тех пор работа, конечно, не стояла на месте. Более того, сегодня можно вполне уверенно заявить, что старый конкурент и соперник *HoMM* действительно готов вернуться в строй и, быть может, даже (чем черт не шутит?!) снова потягаться за первенство с детищем New World Computing.

События *Warlords IV*, как и раньше, будут посвящены бесконечной борьбе между силами Тьмы и Света на территории волшебного королевства Etheria. Всего в новой игре будет представлено 10 играбельных рас, среди которых можно найти Эльфов, Гномов, Демонов, Огров, ну и, конечно, Людей. Отмечу, что планировавшиеся ранее и не совсем понятные народности под названием Sirians и Volturnans впоследствии были исключены разработчиками из этого списка. Как это обычно бывает, каждая из рас будет обла-

дать своими характерными особенностями — тут и разнообразие юнитов, и оригинальная архитектура городов, а кроме того — еще и мировоззрение. Разработчики *Warlords IV* немалое внимание уделяют отношениям между различными расами, некоторые из которых более или менее враждебны, либо же, наоборот, дружественны по отношению друг к другу. Например, Демоны являются непримиримыми врагами Гномов и в то же время могут рассчитывать на поддержку Драконов и Темных Эльфов. Соответственно, к представителям этих рас Гномы также относятся не слишком хорошо, хотя и не до такой степени. Правда, в случае захвата чужого города можно будет нанимать воинов враждебной расы, но, как правило, лишь наиболее слабых.

Серьезные изменения по сравнению с предыдущими играми серии *Warlords* претерпят

ре только один — именно с его персоной и ассоциируется игрок. Он — Самый Главный Командир, передвигающий войска по своему усмотрению, отдающий приказы штурмовать города и вообще заправляющий всем и вся. При генерации нового Варлорда можно будет манипулировать шестью способностями, такими, как, например, Combat, Divine, Summoning или Necro. Героев же в игре может быть несколько, и они, в отличие от Варлордов, могут принимать непосредственное участие в битвах. Для них ролевая система характеризуется наличием определенных умений. Кстати, что весьма интересно, в *Warlords IV* можно будет хорошенько прокачать не только Варлорда или Героев, но и любого из ваших воинов! Например, в одном из недавних интервью руководитель Infinate Interactive и создатель вселенной *Warlords* — Стив Фоукнер (Steve Fawkner) поведал нам о таком хо-

Старый конкурент и соперник *HoMM* действительно готов вернуться в строй и, быть может, даже (чем черт не шутит?!) снова потягаться за первенство с детищем New World Computing!

сражения. Вместо привычного автоматического режима мы получим оригинальную систему под названием Speed Tactical Combat. Отныне вместо отрядов различных воинов каждая из сражающихся сторон должна выставить по одному (!) бойцу. После поражения одного из них можно выставить следующую порцию и так до победного конца. Интересно только, как такое нововведение скажется на продолжительности битв? Похоже на то, что игровой процесс *Warlords IV* будет отличаться заметной неторопливостью. Впрочем, т.к. мы имеем дело с пошаговой стратегией, то сие трудно назвать недостатком игры.

Будет в новых *Warlords* представлен и ролевой элемент, без которого в последнее время обходится мало какая стратегия. Однако же и здесь не все так просто. Взять хотя бы то, что в игре, по сути, будет сразу несколько ролевых систем! Как известно, в Warlords персонажи, находящиеся под управлением игрока, делятся на самих Варлордов, Героев и простых солдат разного характера и вида. При этом между первыми двумя существует заметная разница. Варлорд в иг-

дячем ужасе, как Гидра 18-го уровня. С такой шутки плохи!

Однако не стоит рассчитывать на легкую победу даже при наличии весьма сильной армии. Ведь наряду с повышением уровня воинов не стоит на месте и улучшение обороноспособности городов! Их мощные укрепления далеко не всегда развалятся от первых же ударов осадных орудий, а защитные башни могут нанести заметный урон атакующим. К тому же в игре существует возможность вызвать подмогу в осажденный город. Правда, в отличие от предыдущих *Warlords*, теперь прибытие подкреплений не пройдет незаметно, и у противника всегда есть шанс перехватить спешащий на подмогу отряд где-нибудь на марше. Стоит упомянуть также и тот факт, что отныне в игре не будет корабликов, в которых превращались юниты, пересекавшие водные преграды. Значит ли это, что моря и реки будут теперь служить исключительно для повышения разнообразия ландшафтов? Время покажет, хотя вероятность такого варианта весьма высока.

В отличие от своих предшественников, *Warlords IV* выглядит весьма красочно и симпатично в плане графики. При этом общий стиль игры вполне узнаваем. В проекте используется уже неплохо себя зарекомендовавший, хотя и не самый блистательный движок *Warlords Battlecry II*. Впрочем, после ряда косметических операций и доработок смотрится он вполне прилично.

Вне всякого сомнения, *Warlords IV* — проект многообещающий. Станем ли мы свидетелями возрождения легендарной вселенной, чей рассвет пришелся еще на начало 90-х гг. прошлого века? Смогут ли разработчики из студии Infinite Interactive, образовавшейся после разделения на две части компании SSG, повторить свой успех десятилетней давности? Конечно, времена изменились, и *Warlords IV* навряд ли удастся достичь ошеломляющей популярности второй части игры. Но так ли это важно? Для всех нас главное ведь, чтобы игра хорошая получилась. А серьезных причин сомневаться в том, что так оно и будет, вроде бы нет.



СОЗДАЙ СВОИХ «ВАРЛОРДОВ»

***Warlords IV* будут укомплектованы многофункциональным редактором, с помощью которого можно будет создавать не только дополнительные карты, но и целые новые кампании, сюжетные миссии или модификации. Правда, пока не совсем ясно, насколько сильно можно будет переделать оригинальную игру, хотя с учетом тенденций последнего времени можно рассчитывать и на поддержку total conversion. Впрочем, в игре будет реализован и привычный по *Warlords I-III* генератор случайных карт.**



Данная схема демонстрирует взаимоотношения между различными расами во вселенной *Warlords*. Друг напротив друга здесь расположены непримиримые враги, а рядом — союзники.



Создавая нового Варлорда, мы можем выбрать не только его расу и портрет, но также основную и дополнительную способности.

PBEM УМЕР...

В свое время одной из главных составляющих успеха *Warlords* стала широкая поддержка сетевой игры, в том числе и легендарный Play By E-Mail (PBEM). К сожалению, в четвертой части *Warlords* данный режим реализован не будет. Причин тому много, но основной, видимо, является внесение изменений в игровой процесс. Впрочем, несмотря на отсутствие PBEM, разработчики *Warlords IV* планируют реализовать в игре полноценный многопользовательский режим с поддержкой 8 игроков.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **UBI SOFT**
РАЗРАБОТЧИК: **INFINITE INTERACTIVE**
ЖАНР: **TURN-BASED STRATEGY**
ДАТА ВЫХОДА: **IV КВ. 2003**

Кемпер решил устроить нычку прямо в церкви. Вот мерзавец...



Несмотря на многократные переносы даты выхода игры, ее высокодетализированные текстуры по-прежнему смотрятся весьма неплохо.



«Эй, Борис, может, тебе лучше пригнуться?»

COUNTER-STR CONDITION ZE

Он ползет к нам под огнем – и уже почти дополз... *Дай Люо*

Прямо сейчас, в данный конкретный момент, не менее 30 тысяч человек режутся в *Counter-Strike* через GameSpy. Сотни тысяч играют в него по локальным сетям. Согласитесь, это совсем неплохо для мода 5-летней давности к игре, сделанной на движке 7-летней давности. Но, как говорится, пора и честь знать. Мы уже давно и с огромным нетерпением ждем выхода *Condition Zero* и очень надеемся, что это будет во всех отношениях современная игра, способная удовлетворить высокие запросы сегодняшней геймерской аудитории.

В феврале мы уже писали, что студии Ritual предстоит побить все рекорды производительности и закончить вещь, на которую все возлагают столь высокие ожидания, всего за восемь месяцев. Недавно мы смогли собственными глазами увидеть и даже опробовать демо-версию *Condition Zero*. По словам ведущего дизайнера Тома Мастайна (Tom Mustaine), им пришлось все делать практически с нуля – из наработок предыдущих девелоперов были использованы лишь несколько карт и наиболее удачных текстур.

Чтобы заставить древний движок *Half-Life* выглядеть по-современному, разработчики сделали ему серьезную пластическую операцию – модели стали в среднем на 60% более детализированными, чем в оригинальной игре, а разрешение текстур было значительно увеличено. Художники потратили массу времени и сил, чтобы «обмануть» старый движок и заставить его поддерживать новые фишки вроде анимации смерти и эффекта «тряпичной куклы». По словам сотрудников Ritual, в ряде случаев у них получились эффекты, ничем не уступающие, а в кое-чем и превосходящие свои аналоги из *Unreal II*.

Кроме того, разработчики встроили в игру несложный скриптовый язык, с помощью которого можно моделировать самые различные события и ситуации вроде катастрофы вертолета или появления танков, разыскивающих вас и вашу команду. Том Мастайн заверил нас, что каждый уровень будет включать, по меньшей мере, один такой драматический момент, чтобы постоянно поддерживать игроков в напряжении и не давать им заскучать.

ДЛЯ НЕСЕНИЯ СЛУЖБЫ ПРИБЫЛ!

По сравнению с другими представителями жанра тактических командных шутеров одиночный режим *Condition Zero* построен достаточно необычно. Вместо длинной истории, главным героем которой является какой-то один боец, вам предстоит в каждой миссии играть совершенно разные и непохожие друг на друга роли. Всего сценариев ожидается более 20, и в ходе их прохождения игроку придется поработать на различные контртеррористические организации, расположенные в самых разных уголках земного шара. Некоторые миссии представляют собой заранее спланированные операции, в начале которых вам покажут ролики и зачитают брифинги, а другие сразу, без какой-либо подготовки, бросят вас в самое пекло боя, предоставляя самому разбираться, почему на вас вдруг ополчились преступные группировки или вооруженные АК-47 террористы. Но, несмотря на все разнообразие локаций, ребята из Ritual клянутся, что все миссии сохранят дух и стиль оригинального *CS*, включая примерно те же задания и наличие сценариев, для успешного прохождения которых требуются не храбрость и меткость, а скрытность и грамотное командное взаимодействие.

Представитель Ritual четко дал понять, что *Condition Zero* – это НЕ *Counter-Strike 2*.

Впрочем, чтобы сделать одиночный режим более веселым и увлекательным, авторам все-таки пришлось подвергнуть модификации некоторые элементы *CS*. У персонажей прибавилось здоровья, появилась возможность подбирать аптечки и лечиться, и вообще, некоторые эпизоды стали больше напоминать оригинальный *Half-Life*, чем *Counter-Strike*. На наш вопрос, не отпугнет ли это хардкорных фанатов, разработчики ответили, что ни в коем случае, поскольку во всех важных решениях они строго следуют духу и букве *CS*, не отклоняясь от них ни на йоту.

Не стоит волноваться и любителям мультиплеерных побоищ в *CS*. В *Condition Zero* будет 10 новых многопользовательских карт и управляемые AI боты. Причем эти боты могут сражаться на обеих сторонах – как в одиночных, так и в многопользовательских партиях – и реагировать на команды, передаваемые по радио. А еще игра будет активно использовать разрабатываемую Valve технологию высокоскоростной скачки файлов под названием Steam – для добавления новых предметов и карт, а также для постоянного обновления кода, чтобы всегда держать всевозможных жуликов и читеров на шаг позади.

ЭТО НЕ СИКВЕЛ

Понятно, что всевозможные графические примочки и новые карты будут появляться и становиться доступными для скачивания не сразу, а весьма постепенно. Чтобы скрасить нам ожидание, Valve планирует сделать *Condition Zero* совместимым с оригинальным *Counter-Strike*, для чего будет выпущена версия *CS* под номером 1.7. И обладатели этих двух версий смогут без проблем рубиться друг с другом на любых *CS*-картах за исключением эксклюзивных уровней, поставляемых в комплекте с *Condition Zero*.

Учитывая то, сколько времени и труда уже было вложено в создание *CZ*, мы с вами имеем полное право рассчитывать на появление весьма продвинутого и во всех отношениях инновационного продукта. С другой стороны, из-за столь долгого срока разработки вполне возможно, что некоторые технологии, например, система голосовой связи, уже не произведут на нас такого впечатления, которое могли бы произвести год назад.

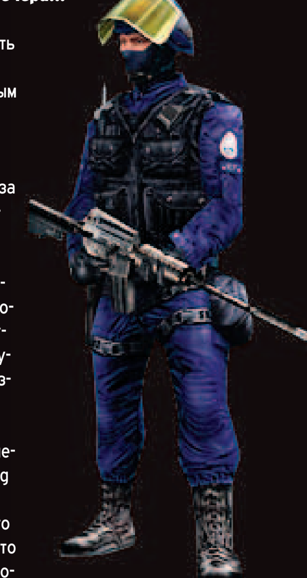
А еще Том Мастайн четко дал понять, что *Condition Zero* – это НЕ *Counter-Strike 2*. Это всего лишь одиночная версия многопользовательской игры, включающая множество улучшений и дополнений и призванная на некоторое время продлить состояние перманентного счастья среди многочисленных фанатов *CS*. Узнать, удалось ли авторам достичь поставленных задач, мы сможем уже совсем скоро – до конца весны.



С помощью выведенного на основной экран интерфейса радиосвязи напарникам можно отдавать команды, после чего AI сам сделает за вас всю грязную работу.



Всем, у кого нет выделенной линии, *Condition Zero* даст возможность устраивать удалые матчи с ботами и, таким образом, коротать долгие одинокие вечера...





ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **VALVE SOFTWARE**
РАЗРАБОТЧИК: **RITUAL ENTERTAINMENT**
ЖАНР: **FIRST-PERSON SHOOTER**
ДАТА ВЫХОДА: **МАЙ 2003**



Уровень детализации настолько высок, что вы можете подробно рассмотреть танкистов со всех сторон.


Можно устроить противотанковую засаду за деревьями...


...а можно встретить противника в чистом поле, хотя это чистой воды самоубийство.

ВТОРАЯ МИРОВАЯ COMMAND: EUROPE AT

Как правило, война – это плохо. Но только не в данном случае.



Русские идут!

Игра на движке от *«Ил-2»* просто обязана демонстрировать шикарные модели самолетов.

(BATTLEFIELD WAR 1939-45

Элвис Бэкон

Когда-то геймеры передвигали по экранам мониторов маленькие зеленые квадратики, которые они называли армиями, и были при этом вполне счастливы. А сейчас мы с огромным нетерпением ждем *Battlefield Command* – стратегию в реальном времени, которая по уровню детализации объектов даст фору любому шутеру от первого лица. Движок этой игры позволит вам (в случае необходимости) спуститься с высоты птичьего полета к самой земле и заглянуть в глаза сидящему в засаде солдату-гранатометчику...

ИЗ РОССИИ С ЛЮБОВЬЮ

«Вторая мировая» – это первый стратегический проект известной российской девелоперской студии 1C:Maddox. Ребята, подарившие нам *«Ил-2: Штурмовик»*, решили теперь попробовать свои силы в жанре RTS. И, в отличие от «Ил-2», здесь вам предстоит не сражаться в воздухе, а командовать небольшой группой юнитов, принимающей участие во всех более-менее значимых сражениях европейского театра военных действий - от вторжения немцев в Польшу, через открытие второго фронта в Нормандии и до капитуляции фашистской Германии весной 1945-го. При этом играть можно будет почти за любую страну, выступавшую в то время на стороне Союзников или Оси, а задания миссий будут включать разведывательные вылазки, штурмы городов, засады, диверсии и т.д.

Battlefield Command – игра тактическая. Юнитом может быть как отдельный солдат, так и танк с экипажем. Солдаты обладают индивидуальными чертами характера и наборами умений, и при грамотном руководстве вы сможете прокачать их навыки до такой степени, что экипаж Т-34, укомплектованный одними медиками, будет в состоянии вполне достойно показать себя на поле боя.

Кроме того, вам предстоит заниматься оборудованием и экипировкой своих подчиненных (вплоть до выбора ручного оружия и амуниции), причем ассортимент доступного снаряжения будет меняться от миссии к миссии. Впрочем, при желании эту процедуру можно доверить компьютеру и сосредоточить все свое внимание на увлекательной игре в солдатики и танчики.

Зная, какая команда занимается разработкой игры, вы, скорее всего, не удивитесь высочайшему уровню исторического и визуального реализма, являющегося одним из главных козырей «Второй мировой». В своем новом проекте авторы используют движок от *«Ил-2»*, специально модифицированный с целью значительно повысить уровень детализации ландшафтов и объектов. Территории, воссозданные с использованием реальных топографических карт того времени, подвержены деформации от взрывов, листья на деревьях колеблются от ветра, травинки пригибаются, а уж вода – это вообще нечто, доселе невиданное.

Не менее детально смоделированы и юниты. Вы наверняка обратите внимание на то, что надписи на немецких танках выполнены по трафарету, а на советских - написаны от руки. Порой детализация объектов доходит до смешного – на противотанковых снарядах, лежащих в ящиках, можно прочитать маркировку и серийные номера...

И ведь все эти детали - отнюдь не просто для красоты, они оказывают самое серьезное влияние на игровой процесс! Например, обстреливая здание, вы сможете убедиться, что разрушения в каждой комнате просчитываются отдельно, в зависимости от прочности стен и типа снарядов. А еще вы увидите, как меняется анимация оставшихся в живых бойцов артиллерийского расчета, медленно перезаряжающих орудие после гибели половины своих товарищей...

В игре используется движок от *«Ил-2»*, специально модифицированный с целью значительно повысить уровень детализации ландшафтов и объектов.

В ПРЕДДВЕРИИ E^3

До выхода «Второй мировой» остается еще почти год, но игровой движок уже демонстрирует настоящие чудеса, а анимация и модели юнитов - выше всяческих похвал. Интерфейс, правда, еще не закончен, но, зная, кто делает игру, можно не сомневаться, что он будет удобным и функциональным - сочетание мыши, клавиатуры и горячих клавиш. В настоящее время разработчики из 1C:Maddox совместно с дизайнерами из Codemasters занимаются балансировкой миссий, доводкой мультиплеера и тонкой настройкой AI.

Поближе ознакомиться с игрой мы сможем уже в мае, на выставке E3. Если ребятам из 1C:Maddox удастся сделать интеллект компьютерных оппонентов по-настоящему сильным, а миссии – одновременно сложными и увлекательными, то у *Battlefield Command* есть все шансы стать самой красивой, детализированной, реалистичной и персонифицированной игрой про Вторую мировую войну, по крайней мере, на ближайшие несколько лет.

И все-таки – насколько далеко мы ушли от зеленых квадратиков, передвигаемых по экрану? Вот вам информация к размышлению: площадь «активного поля боя» в *Battlefield Command* составляет 1 квадратный километр, но его окружают т.н. «неинтерактивные окрестности» общим размером 16x16 км – просто для красоты и атмосферы. Воргейм с собственной системой создания игровой атмосферы?! Да, господа, отныне это должно стать нормой нашей жизни!

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **1C/CODEMASTERS**
РАЗРАБОТЧИК: **1C:MADDOX**
ЖАНР: **REAL-TIME STRATEGY**
ДАТА ВЫХОДА: **I КВ. 2004**

DUNGEON SIEGE: НАЯ МОДИФИК

Больше подземелий – хороших и разных! Глеб Соколов

Не секрет, что долгую жизнь многим популярным играм их разработчики обеспечивают не только за счет увлекательного геймплея или сюжетной линии, но и благодаря предоставлению возможности создания дополнительных карт, моделей персонажей или текстур самими игроками. Впервые открытая архитектура движка была использована в самых разных 3D-экшенах, начиная с легендарного *Doom*. А сравнительно недавно возможность разработки всеми желающими своих дополнений к оригинальной игре добралась и до представителей ролевого жанра. Одной из первых (и наиболее удачных) ласточек оказался амбициозный проект от автора *Total Annihilation* Криса Тейлора и его команды Gas Powered Games под названием *Dungeon Siege*. О наиболее интересных модах к этой игре и пойдет речь.

И СНОВА ULTIMA

Ох, не дает разработчикам покоя слава Лорда Бритиша (в миру известного как Ричард Гэрриот)! Еще задолго до выхода *Dungeon Siege* сразу несколько независимых команд анонсировали свои проекты модификаций к игре, базирующихся на легендарной вселенной *Ultima*. До сегодняшнего дня из них дожили немногие, а наибольший интерес представляет, пожалуй, игра с рабочим названием *Ultima V: Lazarus* (сайт проекта – www.u5lazarus.com). Как несложно догадаться, сюжет ее основан на событиях, описанных в пятой части ролевого сериала от Origin. А трехмерный движок *DS* и упорство разработчиков мода оставляют надежду на то, что этот проект действительно сможет оправдать свое гордое имя.

ХОЛОДНЫЙ МИР SHADOWS OF WINTER

На протяжении почти тысячи лет континент Alirak был объединен под властью королевства Elurn, и мир царил на его землях, до тех пор, пока был жив король Gilirand. Но отойдя в мир иной, повелитель процветающей страны не оставил наследника, и междоусобица захлестнула королевство. Последним спокойным местом на Alirak оставался север, но там уже пробуждалось ото сна древнее зло... Сюжет тотальной конверсии для *Dungeon Siege* под названием *Shadows of Winter (SoW)* от команды Electrofiction (http://dynamic4.gamespy.com/~shadowsofwinter), кроме неплохого (хотя и не слишком оригинального) сюжета, может на сегодняшний день похвастаться высоким качеством проделанной работы, хотя справедливости ради надо отметить, что разработчики игры активно используют элементы графики из оригинальной версии *DS*, что, впрочем, никак не умаляет их заслуг.



ULTIMA V: LAZARUS: При посещении Deep Forest главное – не заблудиться!

БОГИ ПРОКЛЯЛИ СПЯТИВШИЙ РИМ...



ELEMENTAL: Битва на знаменитой арене Колизея выглядит весьма впечатляюще.

Одной из наиболее интересных на сегодня модификаций для *Dungeon Siege* является проект под названием *Elemental* (http://www.the-elemental.net). События игры происходят 2000 лет назад на Ближнем Востоке, но, в отличие от реальной истории, мир *Elemental* населяют многочисленные фантастические существа, например, гигантские богомолы и тигролюди. Наряду с ними в игре мы сможем увидеть и вполне достоверных римских легионеров, древний Иерусалим, а также знаменитый Колизей. В отличие от проектов *Ultima V* и *SoW*, разработчики Elemental рискнули заметно переработать не только мир, но и графику, ролевую систему, а также интерфейс игры.

БЛАСТЕР VS. АРБАЛЕТ

Среди многочисленных дополнений к *DS* встречаются не только фэнтезийные, но и такие, как недавно анонсированная конверсия *Copperhead* (http://www.planetcopperhead.com). В отличие от всех описанных выше модов, данная игра предлагает нам заглянуть в будущее, раздираемое сражениями за власть над миром. Правда, тамошние герои и монстры вместо мечей и луков пред-



COPPERHEAD: Среди модов для *DS Copperhead* – один из немногих представителей киберпанковского направления.

почитают использовать более совершенное огнестрельное оружие. Кстати, не так давно прекратил существование и еще один подобный проект, носящий, однако, ЗНАЧИТЕЛЬНО более громкое имя. Речь шла, ни много ни мало, о неофициальном продолжения *Fallout*. Остается добавить, что авторы *Copperhead* обещают завершить работу над игрой уже в июне этого года.

ВОЗРОЖДЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ

На сегодня авторство львиной доли модификаций к *Dungeon Siege* принадлежит западным командам. Однако же не остались в стороне и отечественные разработчики. Речь идет о проекте под названием *«Легенды Аллодов: Наследие Некромансера»* от команды N_Game Studios (www.legendsof allods.bip.ru). Вы, конечно, уже обратили внимание на слово *«Аллоды»* в названии игры. И действительно, этот проект представляет собой продолжение легендарного ролевого сериала от Nival Interactive! А по количеству изменений и нововведений *«Легенды Аллодов»* могут легко поспорить с проектом Elemental. Сюжет игры посвящен событиям, развернувшимся на Язесе (уже знакомом нам по *«Аллодам 2»*) спустя несколько лет после гибели Великого Мага Урда и коронации нового правителя аллода – Иглеза. Воцарившийся было мир вскоре был нарушен тревожными событиями на юге, за которыми последовала война, длившаяся два года. Королевству Язес, хотя и с трудом, удалось одержать победу над врагом. Но тогда еще никто не знал, что сражения под Реднессоном – это лишь предвестие куда более грозных событий. В роли молодого рыцаря королевской армии, возвращающегося на родину после войны, нам предстоит пережить множество захватывающих приключений, участником которых оказался наш герой, – пускай и не по собственному желанию. Кроме того, в *«Легендах Аллодов»* можно будет узнать и много интересного из древней истории вселенной. Как одному из разработчиков игры, мне особенно приятно сообщить, что в *«ЛА»* используется полностью переработанный, новый интерфейс. Отличительной чертой проекта является и оригинальная графика, а также хорошо узнаваемое музыкальное сопровождение из *«Аллодов 2»*. Выход *«Легенд Аллодов»* планируется летом этого года.



«ЛЕГЕНДЫ АЛЛОДОВ»: Дизайн игры выдержан в хорошо узнаваемом «аллодовском» духе.

Конечно, описанные выше модификации к *DS* – это далеко не все, но, пожалуй, наиболее интересные из существующих на сегодня. Если же вас заинтересовала тематика данной статьи, то найти исчерпывающую информацию об этих и других модах можно на сайтах www.dungeonsiege.com, www.planetdungeonsiege.com, www.siegeworks.org, а из русскоязычных ресурсов стоит посетить www.dungeonsiege.ru.

В отличие от реальной истории, мир *Elemental* населяют многочисленные фантастические существа, например, гигантские богомолы и тигролюди.

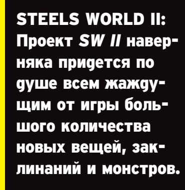


«ЛЕГЕНДЫ АЛЛОДОВ»: В *«Легендах Аллодов»* мы не увидим характерных для *Diablo*-подобных игр «зачисток» территории и одновременного избиения десятка монстров.

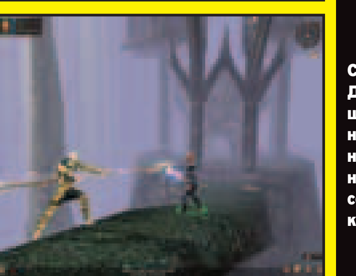
ЗАВЕРШЕННЫЕ ПРОЕКТЫ

Несмотря на то что основная часть «больших» модификаций для *Dungeon Siege* пока еще находится в разработке, с некоторыми примерами тотальных конверсий желающие могут ознакомиться уже сейчас. Речь идет о таких, уже вышедших проектах, как, например, *Steels World II: The Bone Invasion* (http://www.dsgroupholland. com), *Circle of Lorent* (http://www.radeem. com) или *The Lands of Hyperborea* (http://wench_of_woe. tripod.com /indexframes.htm).





STEELS WORLD II: Проект *SW II* наверняка придется по душе всем жаждущим от игры большого количества новых вещей, заклинаний и монстров.



CIRCLE OF LORENT: Дизайн карт совмещает как привычные элементы местности из оригинальной версии *DS*, так и собственные находки разработчиков.

ТОТАЛЬ-АЦИЯ...

WORLD OF WARCRAFT

Возвращение в Азерот. **Глеб Соколов**



Леса Удушающих Шипов с давних пор стали ареной сражений между их исконными обитателями – Лесными Троллями и всевозможными чужаками-захватчиками.



Никогда гном не отправится в поход с пустыми руками, без любимого топора, кирки, а в мире *WoW* – еще и пистолета или пищали!

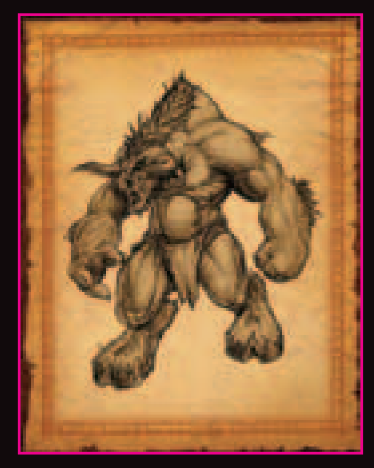
В свое время анонс *World of Warcraft (WoW)* прозвучал почти как майский гром среди ясного неба. Не секрет, что легендарная Blizzard Entertainment славится (точнее, славилась до недавнего времени) своей консервативностью и нежеланием выбираться за рамки уже хорошо изученных платформ, жанров и вселенных. Вот и в 2001 году все ждали от компании анонса продолжения одного из ее нашумевших блокбастеров. Споры шли только о том, будет ли это *StarCraft 2*, или *Diablo 3*. Ну а когда по Сети поползли слухи о том, что Blizzard готовит некую трехмерную ролевую игру, уже мало кто сомневался, что именно за проект нас ожидает. Однако же создатели *Warcraft* взяли, да и устроили всем большой сюрприз. Прогнозы не оправдались, и вместо трехмерного *Diablo* нашему вниманию была предложена совершенно иная, пожалуй, даже более многообещающая ролевая игра. Имя ей – *World of Warcraft*.

Сегодня трудно удивить кого-либо длинной аббревиатурой MMORPG как обозначением отдельного игрового жанра. Начиная с достославной *Ultima Online*, тысячи игроков во всем мире принялись усердно заселять многочисленные виртуальные миры, сражаясь и заключая альянсы, торгуя и охотясь, созидая и разрушая. Глобальные сетевые ролевики давно перестали быть экзотикой. Но, несмотря на то что Blizzard по праву считается одним из старожилов разработки игр с ярко выраженной многопользовательской направленностью, *World of Warcraft* для компании является первым опытом подобного рода.

И хотя сюжету в MMORPG обычно уделяется чуть меньше внимания, чем в обычных ролевых играх (оно и понятно -- такова плата за нелинейность), совсем без него обойтись, конечно, тоже нельзя. У *WoW* в этом плане есть серьезное преимущество перед многими конкурентами в лице предыдущих игр Blizzard по данной вселенной. Действительно, мало еще какой проект может похвастаться такой «предысторией», как *Warcraft III!* События *WoW* развернутся на территории уже знакомых земель Азерота спустя четыре года после опустошительного пришествия Пылающего Легиона и победы над демоническим воинством объединенных сил людей, гномов, эльфов и орков. Пережившие кровопролитную войну народы едва лишь начали возвращаться к привычной более-менее мирной жизни, как тут опять дало о себе знать древнее зло...

Ну а когда в мире происходит нечто подобное, то вновь приходит время воинам точить свои мечи и топоры, а магам припоминать излюбленные заклинания! Игровой процесс *World of Warcraft* разработчики обещают сделать крайне насыщенным всевозможными сражениями. С одной стороны, это, безусловно, неплохо – по меньшей мере, скучать не придется. С другой же, подобные заявления наряду с молчанием по поводу возможности в игре не только воевать, но и выбрать себе более мирную профессию (как-то лесоруб, шахтер, рыбак и т.п.) вызывают серьезные подозрения насчет изрядной доли Hack'n'Slash в геймплее *WoW*. Все-таки наследие *Diablo* дает о себе знать. Впрочем, сами разработчики обещают, что сражения в *World of Warcraft* будут включать стратегические приемы и разные тактические возможности.

Для создания своего протеже в огромном сетевом мире *Warcraft* нам будут предложе-



Грозные кочевники из степей Калимдора, Таурены, во времена войны с Пылающим Легионом стали верными союзниками орков.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **BLIZZARD**
РАЗРАБОТЧИК: **BLIZZARD**
ЖАНР: **MMORPG**
ДАТА ВЫХОДА: **2003**


В такой битве несложно и запутаться – кто здесь за и против кого!

ны несколько рас, среди которых на данный момент замечены Люди, Гномы, Орки и Таурены. Кроме того, Blizzard не исключает возможности, что этот список будет расширяться. Так что вполне можно рассчитывать на появление в игре еще и Эльфов, Троллей, Огров или даже какой-нибудь нежити. Каждая из рас будет обладать характерными особенностями, хотя пока что однозначного распределения ролей «лучший воин – лучший маг» между ними не заметно.

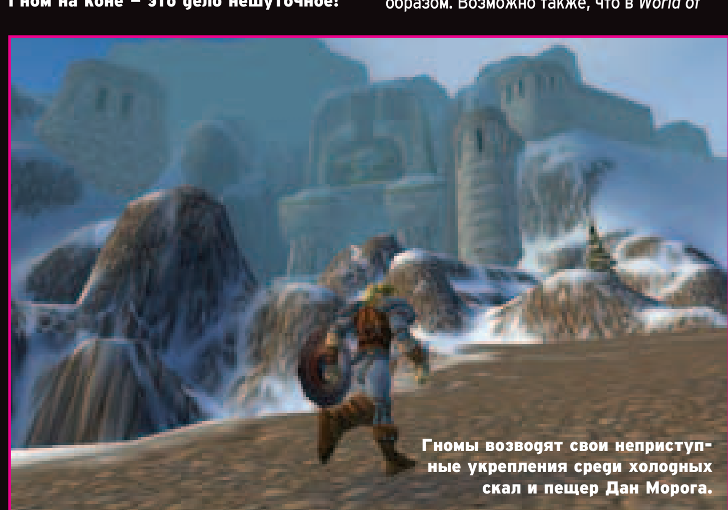
Во многом это связано с ролевой системой, используемой в игре. Blizzard поставила своей задачей создать сбалансированную RPG, в которой какая-либо одна раса или класс не имели бы серьезного превосходства над другими. Поэтому в игре будут реализованы всевозможные уникальные навыки и умения, призванные служить поддержанию такого равновесия. Например, для людей-воинов будет характерна способность под названием «Защита», в то время как их коллеги из расы орков смогут противопоставить ей свою «Жажду крови». Правда, кроме таких специальных навыков, будут и вполне стандартные вроде того же «Владения мечом». Изменения по сравнению с большинством известных MMORPG претерпит в *World of Warcraft* и система игры за магов. Все мы давно свыклись с тем, что эти вначале слабые и легко уязвимые персонажи со временем становятся настоящими машинами смерти. Однако Blizzard решила пересмотреть давно устоявшийся подход. В мире *WoW* маг сразу же не будет слабым персонажем. Конечно, будущий мастер огненных шаров все же будет уступать воину, но... Например, орки-шаманы окажутся еще сильнее магов-людей. Хмм, а как же пресловутый баланс? Вероятно, ответить на этот непростой вопрос можно будет только после начала бета-тестирования игры.


Гном на коне – это дело нешуточное!

Blizzard обещает реализовать в своем проекте достаточно обширный ряд интересных возможностей – таких, как, например, плавание. Причем речь идет не о простом преодолении водных препятствий, но и о нырянии. Будут даже специальные подводные локации, которые можно будет исследовать таким вот необычным для ролевых игр образом. Возможно также, что в *World of Warcraft* появятся лошади, дирижабли, а быть может, и какие-нибудь еще средства передвижения. Но, как признаются разработчики, в существующей на данный момент версии игры герои мира *Warcraft* путешествуют главным образом пешком. Правда, имеются в наличии и специальные порталы, и свитки телепортации, что все-таки облегчает походы на большие расстояния. А вот с едой и питьем в игре сложилась весьма любопытная ситуация. По версии Blizzard, они будут служить для восстановления единиц здоровья и маны соответственно. Кроме того, будут и различные зелья, временно (а возможно, и постоянно) повышающие некоторые характеристики персонажей, например, скорость. Наверняка *World of Warcraft* придется по душе всем любителям разнообразия в доспехах и вооружении. Хотя разработчики и подчеркивают, что вещей в игре будет меньше, чем в том же *Diablo*, их количество, тем не менее, окажется вполне достаточным даже для весьма требовательных игроков. К тому же, кроме обычных предметов, в *WoW* будут присутствовать и различные артефакты, иногда существующие в единственном на весь сервер экземпляре!

На данный момент в игре реализована достаточно любопытная система торговли, основанная на существовании целых трех

У *World of Warcraft* есть серьезное преимущество перед многими своими конкурентами в лице предыдущих игр Blizzard по данной вселенной. Действительно, мало еще какой проект может похвастаться такой «предысторией», как *Warcraft III* собственной персоной!


Гномы возводят свои неприступные укрепления среди холодных скал и пещер Дан Морога.

ПОТЕРЯННАЯ ГЛАВА

Справедливости ради нужно отметить, что *WoW* – не первая попытка Blizzard расширить рамки своей стратегической вселенной за счет других жанров. В свое время большие надежды возлагались на *Warcraft Adventure* – квест, который сюжетно должен был стать предысторией *Warcraft III*. История орка-бунтаря Тралла, положенная в основу сюжета той игры, казалась вполне подходящей для создания увлекательного квеста. И разработка *Warcraft Adventures* шла вполне успешно. Многочисленные фанаты *WC* с нетерпением ждали выхода игры. Но со временем ситуация вокруг проекта внутри самой Blizzard становилась все более напряженной. К 1997-1998 гг. за компанией уже укрепилась репутация создателя хитовых игр, расходящихся миллионными тиражами. А приключенческая игра во вселенной *Warcraft*, увы, до уровня блокбастера явно не дотягивала. Перед Blizzard стоял тяжелый выбор. Либо закончить работу над *Warcraft Adventures*, тем самым пойдя на встречу преданным поклонникам сериала, но отказавшись от практики создания одних лишь блокбастеров. Либо же заморозить проект, сохранив репутацию фабрики хитов. К огорчению многих игроков, выбор Blizzard был сделан не в пользу *Warcraft Adventures*. И, несмотря на то что до завершения работ над игрой оставалось всего несколько месяцев, проект был закрыт...



Не страшны отважным гномам ни злобные враги, ни жгучие морозы!

Таверна – излюбленное место времяпреповождения искателей приключений почти в любой ролевой игре.

видов денежных средств, а именно бронзовых, серебряных и золотых монет. Правда, вполне может быть и так, что Blizzard надумает упростить этот аспект геймплея. Хотя по моему скромному мнению, наличие в игре не просто стандартно-абстрактных денежных средств неизвестного происхождения и номинала могло бы значительно приукрасить *World of Warcraft*. По крайней мере, со соответствующим образом. Одной из особенностей *World of Warcraft* станет полностью переработанная по сравнению с нынешним Battle.net сетевая архитектура и мощная защита от читерства. Blizzard намерена беспощадно бороться с любителями легкой жизни, баня нарушителей и блокируя их аккаунты и ключи доступа. В общем, лучше не рисковать!

Несомненно, у *World of Warcraft* есть очень неплохие шансы стать очередным «хитом от Blizzard». Причем в лучшем смысле этого понятия. *WoW* вполне заслуживает того, чтобы ждать игру, пускай даже для этого придется основательно набраться терпения. Ведь Blizzard, как известно, не любит спешить с выпуском своих проектов, отшлифовывая их и доводя до сверкающего совершенства. Ну да нам не впервой, подождем!

В *World of Warcraft* изменения претерпит и система игры за магов. Все мы давно свыклись с тем, что эти вначале слабые и легко уязвимые персонажи со временем становятся настоящими машинами смерти. Однако Blizzard решила пересмотреть давно устоявшийся подход.

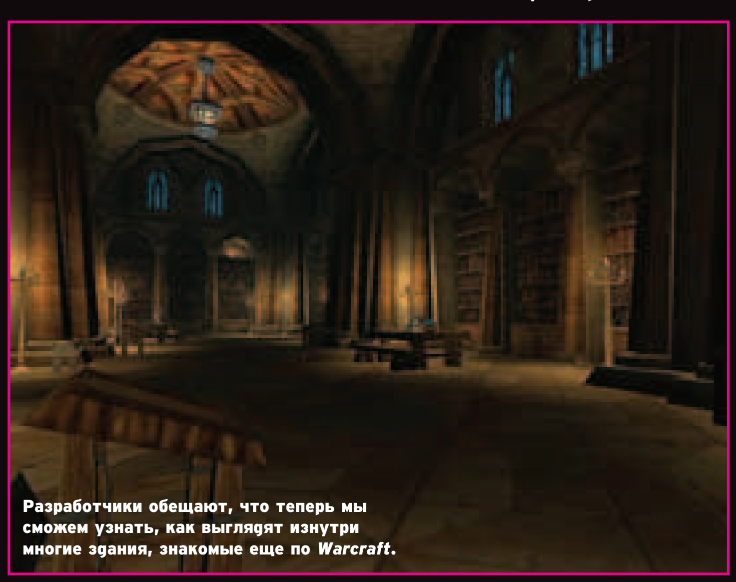
стороны экономических отношений. Весьма радует то, что, несмотря на ограничения по количеству предметов, которые может носить за собой персонаж, нам не придется каждый раз мучительно решать, от какого же меча избавиться, чтобы подобрать выпавшее из убитого монстра неплохое копье. Решение проблемы состоит в наличии знакомых по многопользовательскому режиму *Diablo* сундуков и банок, предназначенных для хранения различных предметов.

Известно, что миры *World of Warcraft* будут размещены на нескольких отдельных серверах по всей планете. Фактически на каждом из них будет существовать своя собственная версия Азерота, а уж игроки смогут выбирать, какая из них больше им по душе. Известно, что помогать в обустройстве вселенной сетевого *Warcraft* обитателям игровых серверов будут GM'ы (Game Masters). Так что можно ожидать не только заранее вложенных в игру квестов, но и настоящих, живых приключений, изобретаемых буквально «на ходу». Разработчики обещают уделить повышенное внимание и проблеме PK, да и вообще гибели персонажа. Blizzard исповедует достаточно «мягкий» подход, когда «воскресший» герой сохраняет за собой все имущество, лишаясь только незначительной части опыта. Возможность сражений PvP (Player vs Player) будет опциональной, и если у вас отсутствует (или наоборот есть) желание померяться силами с другими игроками, достаточно будет лишь настроить игру

Отдельного упоминания заслуживает и графика *WoW*. Да, новая игра Blizzard красива – особенно если учесть, что это MMORPG. Красочная и не слишком реалистичная картинка действительно хорошо передает волшебную атмосферу вселенной *Warcraft*. А уж многочисленные эффекты, большие открытые пространства и отличный дизайн наверняка порадуют всех любителей красивой графики!



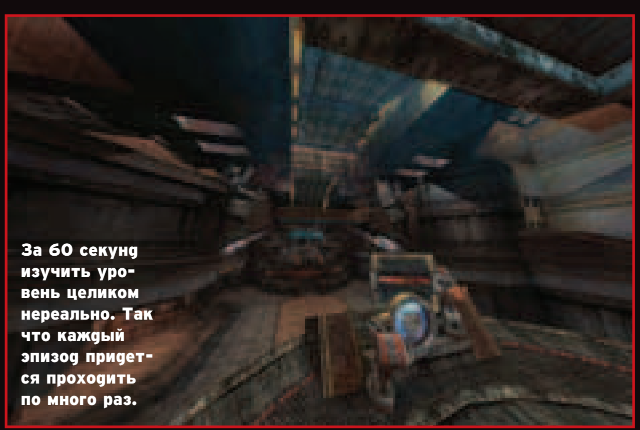
В пылу битвы удачное заклятье может помочь не хуже верного меча!



Разработчики обещают, что теперь мы сможем узнать, как выглядят изнутри многие здания, знакомые еще по *Warcraft*.

Милая «игрушка».

В лучших традициях *UT* *Firestarter* предлагает нам как большие открытые уровни, так и привычные катакомбы.



За 60 секунд изучить уровень целиком нереально. Так что каждый эпизод придется проходить по много раз.



Некоторые локации просто потрясают сложностью архитектуры.

FIRESTARTER

Наш ответ *Serious Sam* и *UT 2003*. Еще посмотрим, кто кого!

Олег Коровин

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **РУССОБИТ-М**

РАЗРАБОТЧИК: **GSC GAME WORLD**

ЖАНР: **FPS**

ДАТА ВЫХОДА: **II КВ. 2003**

Firestarter, как и все игры GSC Game World, – это прежде всего захватывающая дух концепция. Казалось бы, с какого только боку не подходили к жанру FPS. Какими только ролевыми и стратегическими элементами его не пичкали. Каким безумным оружием не снабжали игрока. Короче, кажется, не осталось уже ничего принципиально нового, чем можно было бы нас удивить в шутере. А разработчики *Firestarter* и не пытаются изобретать велосипед. Они просто собираются дать нам все то, за что мы обожаем *Doom, Unreal Tournament, Quake, Serious Sam*: невероятно скоростной игровой процесс, цистерны адреналина, сбалансированный и в меру оригинальный набор оружия и грамотно вписанные в геймплей ролевые элементы. И все это в настолько привлекательной упаковке, что дух захватывает. Короче, не ищете новых форм, ищите новое содержание!

Сюжет в игре не имеет практически никакого значения, и все же он не лишен оригинальности. 2010 год, обычный день средней паршивости. Главный герой от нечего делать заходит в игровой клуб (а так как на дворе будущее, то и игры там не подстать тому, к чему привыкли мы с вами). Не долго думая, он подключается к машине под названием *Firestarter*. Все идет хорошо, пока компьютер не начинает вдруг глючить. Противная железяка запирает героя в виртуальном мире и дает ему 48 часов (нашего реального времени) на то, чтобы пройти все уровни и выйти победителем. По ходу действия компьютер будет с нами общаться, на экран будут выводиться сообщения об ошибках и сбоях — короче, полное погружение гарантировано.

Теперь сама концепция. Разработчики небезосновательно считают, что все представители жанра FPS довольно сильно похожи друг на друга. Хотя бы тем, что в каждом из них мы попадаем на уровень и должны так или иначе с него выбраться. А это подразумевает поиск ключей, нахождение верного пути из точки А в Б и т.п. В *Firestarter* ничего этого нет. Мы попадаем на уровень с одной, в общем-то, целью: выжить в течение, например, 60 секунд. Да, всего 60 секунд и полная свобода действий. В принципе, никто не запрещает забиться в угол и попробовать отсидеться или, скажем, всю минуту бегать, как ошпаренному, спасаясь от монстров. Но мы-то с вами понимаем, что это не спасет. Да и разработчики делают все, чтобы промедление было смерти подобно. А по сему эпиграфом к игре можно вынести фразу: «Беги, отец, беги!» При этом куда и с какой целью бежать, решаем только мы. Здесь все зависит от стратегии: кто-то комфортно себя чувствует в просторных помещениях, кому-то по душе извилистые коридоры. В том-то вся и прелесть. Надо просто выжить и не важно как. Правда, для прохождения части уровней необходимо собирать пресловутые ключи, решать простенькие головоломки или убить определенного монстра, но это скорее исключение, чем правило. Кстати, на уровне нельзя сохраняться. Оно и понятно, все-таки 60 секунд...



Ролевые элементы в *Firestarter* наличествуют не просто для галочки (как вы могли ненароком подумать). И одними лишь классами героев дело не ограничится. Хотя и они присутствуют в количестве шести штук: морской пехотинец, агент, полицейский, стрелок, мутант, киборг. Помимо трех базовых характеристик (здоровье, броня, скорость), классы различаются и особыми способностями (ага, скиллами). Полицейский и агент — быстры и скрытны. Развив параметр soft landing, эти персонажи могут падать с огромных высот, что даст серьезное тактическое преимущество в бою. А, скажем, морпех силен в обращении с тяжелым оружием. Соответственно, с ним он и перемещается быстрее остальных, и стреляет лучше. Да, кстати, в игре наличествует 10 видов оружия, но каждое из них доступно в двух модификациях: легкой и тяжелой. Вот последняя существенно ограничивает способность не слишком умелого героя бегать и прыгать. Так что сильные мужики здесь в фаворе. Особо хочется выделать способность стрелять с двух рук. Правда, освоить это умение (как и любое другое) дозволено не каждому классу. Баланс, батенька!

Есть еще такое понятие, как любимое оружие. Для каждого класса оно свое. Стреляя из любимой пушки, персонаж наносит больше повреждений, испытывает меньшую отдачу и зарабатывает больше очков опыта.

Ролевушности игре добавляет и наличие артефактов. Эти штуки просто фантастически мощны, но найти их ой-ой-ой как непросто. Один из артефактов позволяет нам временно контролировать сознание монстра и заставляет его бросаться на своих же соплеменников. Другой — внушает врагам идею, что один из них является их злейшим врагом. Монстры не успокоятся, пока не уничтожат тварь (а нас, соответственно, временно оставят в покое).

Отдельный разговор о мультиплеере. Разработчики планирует кучу оригинальных mode'ов. Притчей во языцех уже стал режим, в котором один из игроков становится человеком, а другой — монстром и в команде с управляемыми компьютером тварями старается сжить оппонента со свету. Будут и боты. Играть можно как против них, так и в команде в кооперативном режиме.

Уже по одному лишь описанию разработчиков да по видеороликам можно сделать вывод, что скоро перед нами предстанет действительно оригинальный проект, способный предложить гораздо больше, чем большинство конкурентов. Столь серьезного уклона в RPG при сохранении бешеного динамизма FPS мы еще не видели. За графику тоже можете быть спокойны: любуйтесь скриншотами и помните, что над *Firestarter* работают настоящие кудесники девелоперского ремесла. Цифра 200,000 полигонов в кадре вам о чем-нибудь говорит? Это будет не только захватывающая, но и потрясающе красивая игра. Скоро сами убедитесь.

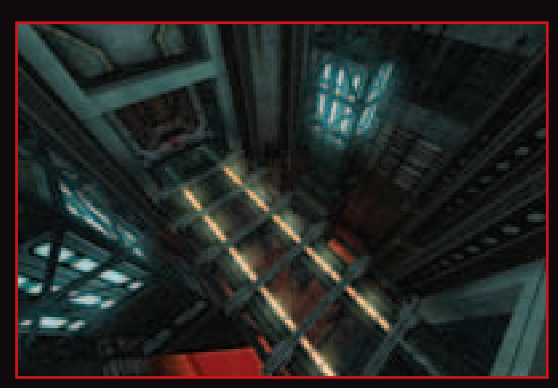


Игра поддерживает все самые современные графические технологии, включая всеми любимые шейдеры.

ЧЕМ ВОЕВАТЬ БУДЕМ?

Rocket Launcher: этому поистине культовому стволу в *Firestarter* уделено особое внимание. Виды ракет: обычные неуправляемые, ослепляющие и с разделяющейся боеголовкой (по сути 10 самонаводящихся ракет в одной). В тяжелую версию Rocket Launcher'а можно зарядить: самонаводящиеся ракеты, сверхскоростные (очень эффективны против летающих тварей), торпеды с огромным радиусом взрыва, а также некие экспериментальные особо хитроумные ракеты.

На фоне остальных пушек выгодно выделяется и Hand Turret. Хотя бы тем, что изначально это штука должны была стать стационарной турелью! Убойная вещь.

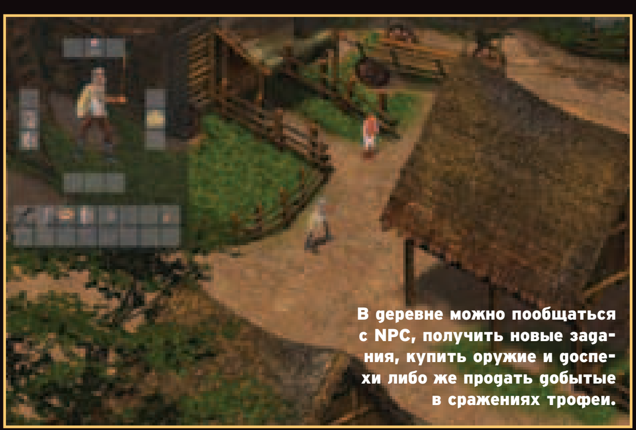


Разработчики самое пристальное внимание уделяют проблеме баланса. Дизайн уровней, естественно, также разрабатывался в первую очередь с учетом играбельности.



В игре будет 16 уровней, разделенных на 4 категории: индустриальные, имперские, космические и античные.

Структура инвентаря *Cult* позволяет подробно ознакомиться с характеристиками каждого предмета.


В деревне можно пообщаться с NPC, получить новые задания, купить оружие и доспехи либо же продать добытые в сражениях трофеи.


Прогуливаясь по лесу, можно запросто повстречать злобных великанов-тараканов!

CULT

По следам одного мятежа. Глеб Соколов

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ
- ИЗДАТЕЛЬ: **НЕИЗВЕСТЕН**
- РАЗРАБОТЧИК: **3D PEOPLE**
- ЖАНР: **RPG**
- ДАТА ВЫХОДА: **НЕИЗВЕСТНА**

Давным-давно, в одной из далеких провинций могущественной империи Garulian под названием Ryvennia начался мятеж. Местные жители, недовольные тем, как с ними обходятся имперские власти (а справедливости ради надо отметить – им было на что обижаться), решили, что смогут прекрасно прожить и в собственноручно организованном королевстве. Восстание возглавил Альянс военных вождей Ryvennia. Конечно, подобное смутьянство не могло прийтись по душе императору Garulian, и он решил пресечь деятельность повстанцев самым простым и проверенным методом – отправил в мятежную провинцию собственную армию. Альянс сопротивлялся, как мог, но ему не удалось устоять перед хорошо обученными, вышколенными войсками империи. Мятежники отступали к своей последней твердыне – городу-крепости Arken. Надежды на победу у них

уже не оставалось, и каждый думал лишь о том, как бы подороже продать свою жизнь. И тут на сцене неожиданно появился волшебник Skorn Taryn. Никто не знал о том, откуда он взялся, зато сам незнакомец предложил Альянсу свою помощь мага... Вожди мятежников, поразмыслив, решили, что терять им уже все равно нечего, и согласились. И когда победоносные имперские войска появились под стенами Arken, Skorn Taryn атаковал их своей ужасающей боевой магией. Так правитель Garulian лишился доброй половины войска, а мятежники нежданно-негаданно оказались в победителях. Впрочем, император не растерялся, и быстренько предоставил Ryvennia полную автономию и свободу выбора своей дальнейшей судьбы... А вот Skorn Taryn сразу же после победы потребовал в награду неограниченной власти и провозгласил на территории отколовшейся от империи Garulian провинции новое независимое королевство – Corwenth. Сначала никто не был против, но чуть позже стало понятно, что Skorn Taryn оказался тираном похлеще любого императора. Восемь лет жители страны терпели жестокость нового правителя, но, в конце концов, их мятежный дух не выдержал. Первая попытка избавиться от власти Skorn Taryn закончилась для обитателей Ryvennia поражением. Но чуть позже один из бывших предводителей восстания против империи Garulian – лорд Кджеллин Малфагон – поднял новый бунт. Вместе со своими друзьями и союзниками – Джаскером Диким Боровом и магом Скагейхорном -- они сумели собрать сильное войско и одолеть Skorn Taryn. Кстати, после победы выяснилось, что злобный колдун был не кем иным, как самым настоящим черным драконом, принявшим личину человека. Лорд Малфагон стал новым королем и под его управлением для королевства Corwenth настали светлые дни...

И был бы тут всеобщий happy end, если бы словацко-немецкая команда разработчиков 3D People не решила создать новую ролевую игру со скромным названием *Cult*. А какая ж RPG обходится без темных сил, нарушающих мирную и спокойную жизнь, и необходимости бороться с ними до победного конца? Тем более что сами разработчики обещают реализовать в *Cult* сочетание элементов игрового процесса *Diablo* и *Baldurs Gate* (причем что-то подсказывает мне, что первые явно будут преобладать). Хотя поживем – увидим. Обещают нам и то, что в *Cult* будет довольно-таки объемная ролевая система, включающая 24 навыка и множество перков.

Впрочем, и всего остального тоже окажется немало. Любителей магии наверняка порадуют 100 обещанных заклинаний, да и воины обиженными не останутся. Правда, и тем, и другим придется для начала изучить необходимые навыки. Например, для использования заклинаний, относящихся к школе огня, нужно будет повысить соответствующее умение, а чтобы одеть свежеприобретенную кирасу, придется хорошенько прокачать силу. Стоит учесть и то, что при кастовании очередного огненного шара расходуются единицы маны.



Очень часто общение с NPC в *Cult* не ограничивается двумя-тремя стандартными фразами, что делает мир игры заметно более живым.

Какая ж RPG обходится без темных сил, нарушающих мирную и спокойную жизнь, и необходимости бороться с ними до победного конца? Тем более что сами разработчики обещают реализовать в *Cult* сочетание элементов игрового процесса *Diablo* и *Baldurs Gate*

Конечно, все это разнообразие призвано послужить борьбе с всевозможными монстрами, которых в *Cult* будет около 30 видов. Кроме злобных врагов, разгуливающих по более чем 50 картам на 10 различных локациях, нам предстоит повстречать и множество NPC. Эти персонажи, как всегда, послужат источником сюжетных и дополнительных квестов, помогут полезной информацией о мире игры или просто развлекут беседой.

Одним из главных предметов гордости разработчиков *Cult* является движок, сочетающий отрендеренные (причем надо признать – весьма красивые) задние фоны и трехмерные модели персонажей, монстров, а также некоторых зданий и объектов. Сам по себе данный подход, конечно, не нов, но 3D People справедливо указывают на его высокую эффективность. И действительно, *Cult* красив, весьма красив. Кроме того, каждая из моделей любого персонажа или монстра состоит из десяти отдельных элементов, что предполагает наличие в игре следующей любопытной фичи – возможности нанесения прицельных ударов в разные части тела противника. Причем в некоторых случаях можно будет даже отрубить особо надоедливому монстру руки-ноги, а то и голову. Правда, не стоит забывать, что враг может проделать то же самое и с вашим персонажем, так что не теряйте бдительность!

Чего в *Cult* не будет – так это поддержки сетевой игры, хотя, судя по концепции, проект мог бы вполне удачно вписаться в разряд многопользовательских. Кстати, и сами разработчики подтверждают, что их движок вполне подходит для таких целей. Но уж чего нет, того нет. По крайней мере, будем надеяться, что сингл в *Cult* будет сделан на весьма добротном уровне. А тем, кому оригинальной кампании покажется мало, разработчики обещают предоставить полнофункциональный редактор, позволяющий создать собственное приключение в мире *Cult*.

Если верить оптимистичным заявлениям разработчиков, то демо-версию мы сможем оценить уже в самое ближайшее время. Но, несмотря на то что проект 3D People выглядит вполне перспективно, издателя у него пока что нет. Впрочем, за этим дело, скорее всего, не станет. А уж разработчики, будем надеяться, не подведут.

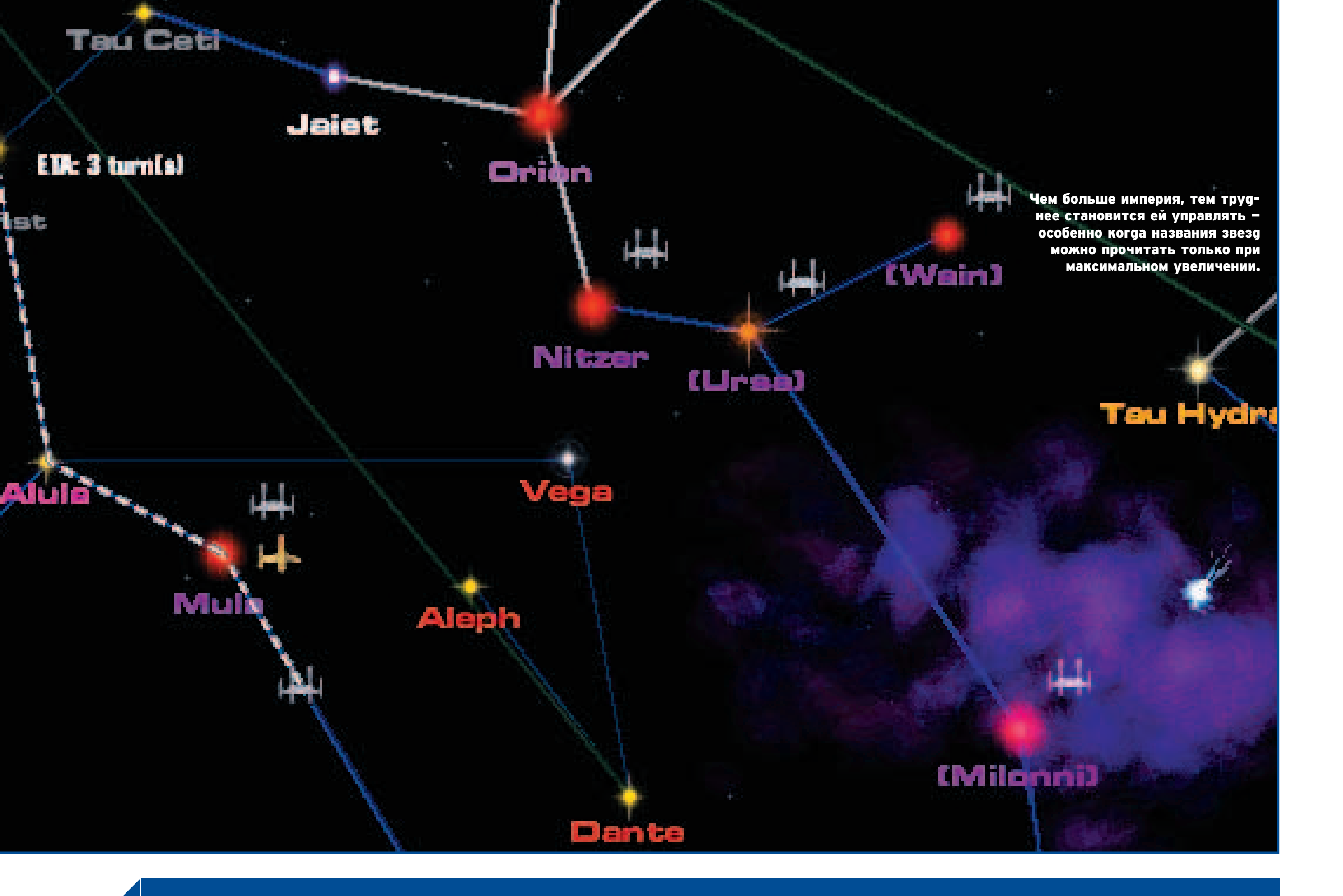




Иногда лесная тропинка может привести к городу, жилищу мага-отшельника, логову монстров, а то и просто тихой речке.



Нельзя не обратить внимание на высокую детализацию и скрупулезную проработку каждого, даже самого второстепенного элемента дизайна!



Чем больше империя, тем труднее становится ей управлять – особенно когда названия звезд можно прочитать только при максимальном увеличении.

Master of Orion 3 *(альтернативный американский обзор)*

Космическая бухгалтерия. **ДАЙ ЛЮО**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **INFOGRAMES**
РАЗРАБОТЧИК: **QUICKSILVER SOFTWARE**
ЖАНР: **ФУТУРИСТИЧЕСКИЙ УЧЕБНИК ПО ОСНОВАМ БУХГАЛТЕРСКОГО ДЕЛА**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, КРОВЬ, НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$49.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM II 300, 64 MB RAM, 500MB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 900, 3D-КАРТА С 32MB**
MULTIPLAYER: **LAN, INTERNET (2-32 ИГРОКА)**

В опциях *Master of Orion 3* есть возможность установить специальный таймер, который вернет вас к реальности, если вы потеряете счет времени и засидитесь за игрой слишком долго. Я просто восхищаюсь самонадеянностью разработчиков, граничащей с откровенной наглостью, – ведь, невзирая на то, что игра делалась 6 долгих лет и процесс разработки сопровождался многочисленными проблемами, ребята из Quicksilver Software, похоже, пребывают в святой уверенности, что им таки удалось создать самую масштабную, детализированную и увлекательную стратегию всех времен и народов. Да, действительно подобная попытка имела место. Но надо смотреть суровой реальности в лицо – невзирая на благие намерения авторов, пресловутая «масштабность» игры переросла в перегруженность и неуправляемость. *Master of Orion 3* не стал новым эталоном своего жанра. И поверьте: сев за эту игру, вы уснете от скуки задолго до того, как сработает встроенный в нее таймер.

Поток бессвязной информации

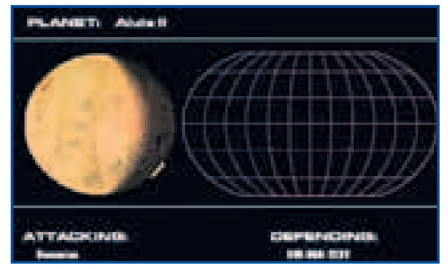
Масштабность *MOO3* действительно поражает – причем как новичков, так и умудренных ветеранов. Как правило, в партии бывает задействовано несколько сотен звездных систем и до 16 противоборствующих сторон. Каждая обитаемая планета имеет собственный бюджет, экономику и военную промышленность. А помимо планетарных экономик существуют еще: общеимперский бюджет, дипломатия, конструирование кораблей и технологическое древо с несколькими сотнями ветвей.

Центральным элементом *MOO3* является, безусловно, экономика. Развитие планет осуществляется по весьма сложной «многоярусной» системе, а не просто путем строительства на них акведуков и продовольственных складов. Самое главное здесь – найти т.н. «доминирующие виды хозяйственной деятельности» (Dominant Economic Activities или DEA) в различных регионах планеты, ибо именно они определяют ее эффективность с точки зрения, например, науки или производства. Кроме того, вам придется заниматься терраформингом, исследованиями, экономическим развитием, а также производством гражданских и военных объектов. Все эти многочисленные аспекты управления начинают приобретать хоть какой-то смысл только при условии, что вы потратите на их изучение весьма приличное время – но в любом случае невероятная перегруженность цифрами и невнятными опциями в сочетании с полнейшей абстрактностью представляемой информации делает MOO3 весьма сложной для освоения игрой, особенно по сравнению с ее интуитивно понятными предшественниками.

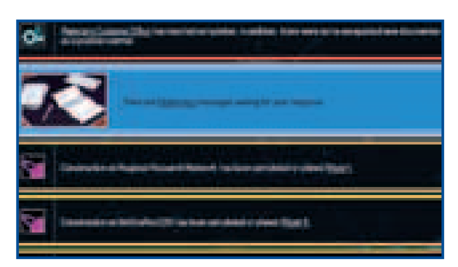
Самое удивительное заключается в том, что авторы не приложили ни малейших усилий, чтобы хоть как-то облегчить ваше «вхождение» в свое детище – туториал отсутствует, а мануал на редкость малоинформативен. Вообще, и мануал, и встроенные в игру советы Master's Notes, и энциклопедия, и описания технических открытий и юнитов здорово страдают от двусмысленности и расплывчатости формулировок, делая знакомство с *MOO3* еще более проблематичным. Создается впечатление, что все эти тексты были написаны задолго до завершения работ над самой игрой. Так что вам придется или потратить долгие часы на экспериментирование с сотнями опций, или же разориться еще на $20 и купить официальный стратегический гайд, где подробно расписано, как все работает.

Deus ex machina

Впрочем, самому возиться с переусложненными менеджментом вовсе не обязательно – сочтя, что игра чересчур трудна или занудна, вы можете переложить все обязанности по управлению колониями на AI и сосредоточиться на общеимперских проблемах. Кстати сказать, вице-короли присутствуют на всех планетах по умолчанию. И с функциями компьютерных губернаторов они справляются вполне удовлетворительно. Искусственный разум можно настраивать, и он будет осуществлять развитие вверенной ему коло-



Интерфейс планирования наземных сражений достаточно удобен.



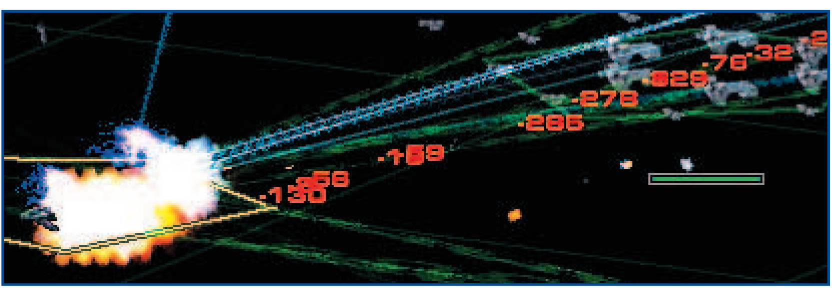
Сводка новостей, демонстрируемая в начале каждого хода, информирует вас обо ВСЕМ, что происходит в империи.



Изображения инопланетных рас получились у авторов неплохо.



Интерфейс конструирования кораблей отличается большой гибкостью и еще более высоким уровнем детализации, чем в предыдущих играх.



Многочисленные цифры демонстрируются вам даже во время риал-таймовых боев.

нии в соответствии с общими директивами, которые вы ему дадите. Тем не менее, на равных конкурировать с человеком AI, к сожалению, не способен, и порой он принимает весьма странные решения вроде постройки устаревших юнитов. Кроме того, компьютер не умеет бороться с кризисами, и если вы зазеваетесь, вполне может привести планету к восстанию или банкротству, особенно в периоды войн.

А еще, передав планетарный микроменеджмент AI, вы обнаружите, что дел у вас осталось всего ничего – жать кнопку End Turn, строить флоты да отвечать на изредка поступающие дипломатические послания. Все остальное – от сражений до научных исследований – можно поставить на автомат. Причем даже если вы отключите планетарный AI, коварный вице-король все равно будет периодически вносить собственные поправки в ваши планы развития.

Дипломатия -- единственная сфера деятельности, которую вы непосредственно контролируете, -- на корню убита слишком малым количеством возможностей и отвратительным AI. Вы можете выбирать различный тон для своих посланий, причем ассортимент доступных «интонаций» довольно велик, но вот список самих сообщений весьма ограничен. Нет бартера, к которому мы привыкли в *Civilization III*, поступающая информация всегда скудна и недостаточна. Чтобы запутать вас еще больше, AI периодически откапывает совершенно маразматические номера, например, безо всяких причин объявляет войну, хотя ваша империя обладает подавляющим военным превосходством и располагается на другом конце галактики, – т.е. у ваших флотов нет никакой реальной возможности вступить в боевое столкновение. Сенат Ориона, голосующий по поводу различных законов и теоретически позволяющий достичь победы дипломатическим путем, тоже устроен достаточно глупо. Поскольку в нем изначально доминирует фракция New Orions, у которой в 100 раз больше голосов, чем у любой другой, Сенат начинает приносить хоть какую-то пользу, лишь когда военная победа и так у вас в кармане, но по каким-то личным причинам вы непременно хотите выиграть мирным способом.

Не совсем обретенный и не совсем рай

Помимо нерационально устроенной экономики, в игре еще имеется обновленная система строительства кораблей. Вместо того чтобы управлять каждым звездолетом по отдельности, вы можете объединять их в большие боевые группы (task forces), где разным кораблям отводятся конкретные функции и задачи вроде охранения, бомбардировки с дальней дистанции или ближнего боя. И когда флот вступает в сражение с противником, вы чувствуете себя не капитаном звездолета, а скорее адмиралом. Бои идут в реальном времени и в целом выполнены неплохо – простой интерфейс, горячие клавиши, простор для тактических маневров... Чтобы сделать наземные столкновения более интересными, ребята из Quicksilver дали нам возможность выбирать более чем из десятка различных тактик, но чтобы как следует в них всех разобраться, вам все равно придется покупать официальный стратегический гайд – сказывается свойственное всем элементам *MOO3* отсутствие краткой и четкой информации.

Те, у кого хватит терпения «въехать» в игру, обнаружат, что *MOO3* – это действительно самая масштабная и детализированная космическая стратегия всех времен и народов с беспрецедентным разнообразием возможностей и вариантов действий. AI противников пусть и не гениален, но, по крайней мере, достаточно силен, чтобы сделать борьбу за галактическое господство сложным и увлекательным делом. Хардкорные поклонники смогут играть тысячеходовые многопользовательские партии с другими такими же фанатиками... Но для нормальных людей я лично не вижу никаких причин гробить столько сил и времени на освоение *Master of Orion 3* – результат не оправдывает затрат.

ВЕРДИКТ ★★★☆☆

Эта игра могла бы стать шедевром. Но она требует от вас слишком многого, а взамен дает слишком мало. Рекомендуется только самым упертым и терпеливым фанатам.



Знакомые очертания. Сдача матушки Земли неприятелю грозит легкой паникой в колониях.

Galactic Civilizations

Межгалактический пластилин для усидчивых. **СЕРГЕЙ ЖУКОВ**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **STARDOCK**
РАЗРАБОТЧИК: **STRATEGY FIRST**
ЖАНР: **TURN-BASED STRATEGY**
РЕЙТИНГ ESRB: **ДЛЯ ВСЕХ**
ЦЕНА: **$39.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PIII-600MHZ, 128MB RAM, 8MB VIDEO, 700MB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PIII-1GHZ, 256MB RAM, 16MB VIDEO, 700MB НА ДИСКЕ**
MULTIPLAYER: **НЕТ**

У любого понятия/предмета/определения существует две стороны: левая и правая, положительная и отрицательная, моя и неправильная. Не исключение и индустрия КИ в целом. Кто-то шагает в ногу с прогрессом, порой обгоняя его на корпус, а кто-то плетется в хвосте цивилизации, лениво попинывая ржавые бритвенные лезвия «Спутник». Часть разработчиков норовит раскрасить свое детище в ярмарочные цвета и продать в красивой коробке бездушную пустышку. Другая не прочь ограничится славными двумя с половиной сотнями колоров, придающими некоторое обаяние информационным окошкам с мегабайтами текста. У каждого подхода найдутся свои последователи с транспарантами и ремиксами «Хари, Кришна!»

Galactic Civilizations не подойдет ни тем, ни другим. Космобезобразие от Stardock – это недопеченная диетическая ватрушка со сгущенкой, тянитолкай-тупица с надписью «Вам не дам, а вам и подавно», изящный бокал чешского Velvet'a с дыркой в боку, наконец. Что делать с таким стратегическим огрызком – непонятно. Тем не менее, официальные форумы полны восторгов и фраз типа very addictive, а на сайте красуется здоровущий мануал для страждущих. Несмотря на увлекательность чтива и многообещающий микроменеджмент, желания порвать главных врагов – Drengin Empire – на сувенирные флажки не прибавляется.

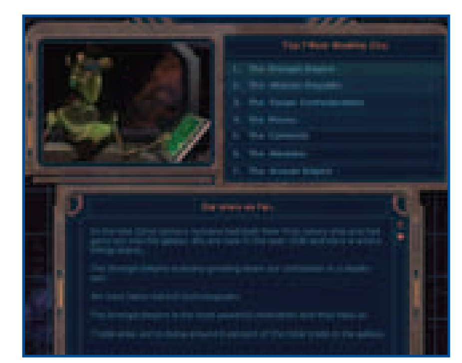
Choose any. One available

Всему виной – стопроцентная вторичность и слабость каждой детали. Взять хотя бы сюжет, который в графических развалинах, подобных *GC*, просто обязан быть на уровне *«Гипериона»*. Если верить сценаристам, то живущим сегодня не светит стать свидетелями первого контакта (гипотетический доходяга из Розуела не в счет). Оный случится в начале двадцать второго века, когда на землю свалится иноплапетный зонд с доказательствами существования внеземной жизни. Следующие пятьдесят лет обрадованному человечеству предстоит плодотворное общение с помощью этих нехитрых, но жутко дорогих приборов. А изобретение гипердвигателя положит конец запоздалым сообщениям. Впервые в жизни гомо сапиенс выйдет за пределы родной системы. Выйдет с единственной целью – нагадить в безграничной вселенной.

Несмотря на кажущуюся бесконечность, *Galactic Civilizations* вполне способна избавить вас от своего общества (и очень быстро, если ограничится размером галактики tiny). Достаточно лишь поставить перед собой цель. На выбор предлагаются пути диктатора, демократа, технократа и просто культурного человека. Первые два заключаются в истреблении несогласных в одиночку или с союзниками, соответственно. Третий предлагает сосредоточиться на достижениях НТР, дабы ни у кого не возникло желания вставать на пути зубных щеток с искусственным интеллектом. Наконец, последний взывает к интеллигентному решению проблемы путем насаждения культурных ценностей чужеродным гуманоидам. Услужливый интерфейс легким покраснением покажет, что вы двигаетесь в правильном направлении по следам Аугусто Пиночета.

И не надо мне тыкать в оловянных Yor Collective. Наличие государственных деятелей подобного масштаба у других рас нас не интересует совершенно. Руководствуясь принципами нездоровой дискриминации, господа из Stardock ограничили нас опостылевшими донельзя хуманами. Побывать в шкуре хотя бы тех же Алтарианцев, как две капли похожих на людей, не выйдет. На остальные шесть рас приходится лишь облизываться. Однако потеря невелика – отличие последних лишь в названиях и дизайне кораблей. Остальное совершенно идентично.

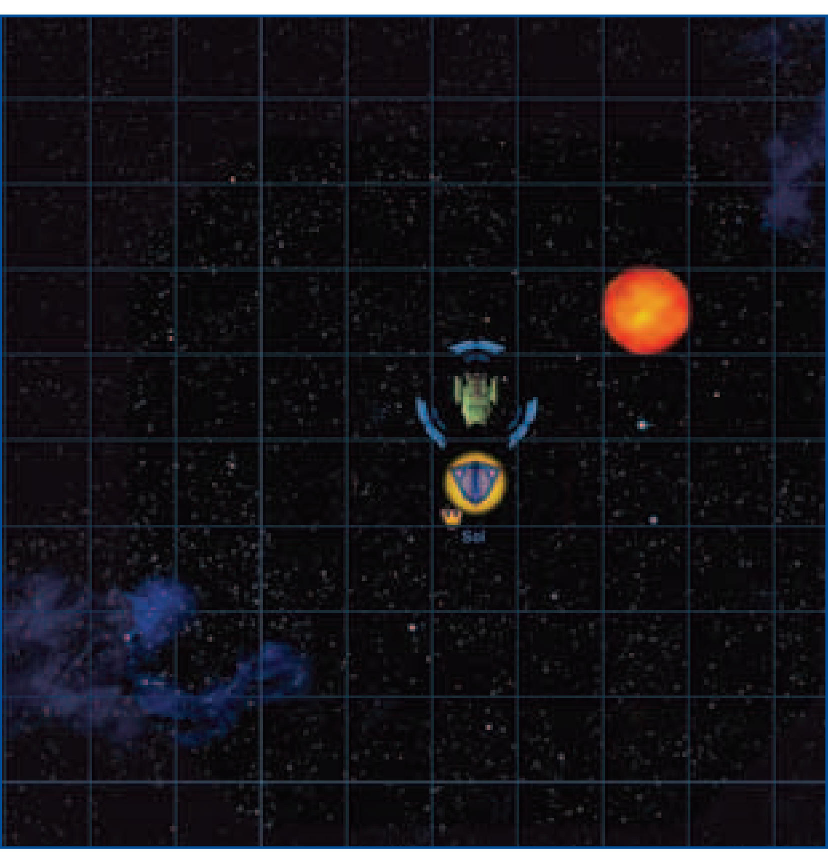
Руководствуясь принципами нездоровой дискриминации, господа из Stardock ограничили нас опостылевшими донельзя людьми.



Топ популярности цивилизаций. Мне досталось позорное четвертое место.



Ученые будущего способны культивировать и удерживать в голове всего лишь одну светлую идею.



Зеленый кораблик – враг. Прилип, собака, к солнечной системе, как бубльгум.

А вы не вмешивайтесь, уважаемый

Смирившись, наконец, с межрасовыми ограничениями и выставив оппонентам в графе «Интеллект» параметр Fool, отправляемся бороздить просторы космоса-в-клеточку. Первые полчаса попытки собрать разбежавшиеся глаза в кучу терпят стопроцентный провал. Среди десятков однотипных окошек с информацией найти нужное кажется невозможным. Спустя следующие сорок восемь часов процесс сводится до монотонного нажатия на кнопку Turn, редких поглядываний на отдельные участки карты и нервному подсчету ходов (месяцев), оставшихся до изобретения крейсера. Парадокс.

Покорение галактики начинается с банальной колонизации планет и опционального назначения оным близких сердцу названий. Освоение систем происходит мгновенно, лишь изредка доставляя конквистадорам будущего неприятности в виде местных жителей, которых рекомендуется: а) оставить в покое, б) загнать в резервацию, в) кастрировать. Сделанный выбор повлияет на реноме всей империи. Так, например, безостановочный геноцид раскрасит интерфейс в кумачовые цвета и приведет к падению отношений с высокоморальными союзниками. Но в то же время даст солидные бонусы популяции. И наоборот.

Каждая планета с рождения умеет возводить жизненно важные здания и клепать звездолеты одновременно (наличие агентств недвижимости и верфей не обязательно). При наличии двух десятков прожорливых колоний надзор за строительством на каждой из них становится весьма утомителен. К счастью, сей сакральный процесс подлежит автоматизации. Единожды осев на каком-нибудь Денебе, забываем о его существовании на долгое время, назначив план строительства на ближайшую пятилетку. Наиболее ленивые аналогичным способом могут поступить и с кораблями, приказав несчастным утюжить ближайший сектор до потери пульса или самостоятельно собирать многочисленные аномалии и вкусный ресурс. Лишь редкие случайные события, происходящие на краю галактики, будут нарушать скромный быт рядового Наполеона.

Ассортимент строений велик и перечислению не подлежит даже за двойную ставку. Каждое из них дает определенный бонус к тем или иным видам жизнедеятельности колонистов, увеличивая скорость воспроизводства или повышая моральные устои, снижая стоимость обслуживания или уменьшая перекуры на стройплощадках. При желании время, затрачиваемое на возведение объекта, может быть сокращено до нуля путем вложения весьма солидных капиталов. А вот о возможности персонифицировать новорожденное судно, заменив, к примеру, все орудия на гигантские точилки для сувенирных карандашей «Пассаж», авторы как-то позабыли. Впрочем, ничего удивительного, учитывая насколько ничтожна военно-тактическая часть.

О военно-тактической части, как и о внешнем виде *GC* можно было бы культурно промолчать – и то, и другое не выдерживает никакой критики.

Microwar vs. Diplomacy

Собственно, о ней, как и о внешнем виде *GC*, можно было бы культурно промолчать – и то, и другое не выдерживает никакой критики. Наличие военных кораблей и ведение боев до неприличия условно. Встретившись на пересеченной местности, два звездолета палят из всего, что есть на борту. Выстрел-другой, и один из них растворяется в пространстве. Преимущество определяется совокупным опытом звездолета и... удачно выпавшим случайным числом. Гениально!

Вторжение на планеты столь же нелепо и заключается в выборе варианта осады: обычная резня, «залить всех ОФИГЕННЫМИ цунами», игра в солдатики (Mini-soldiers) и еще несколько режимов. Каждый из них за кругленькую сумму увеличивает процент разрушения и понижает сопротивляемость оппонента. Приняв столь нелегкое решение, пять минут гипнотизируемся бегающими цифирьками напротив Advantage, жмем пробел и... вуаля! – 97 против 23, планета захвачена. Смотрим душераздирающий ролик.

Налицо полная противоположность насквозь милитаризированной *Imperium Galactica III* (простите, *Galaxy Andromeda*, конечно же), вплоть до простейшего объявления войны. Последнее осуществляется путем голосования членов сената, которые, кстати,

ВЕРДИКТ ★★☆☆☆

Жанр космостратегий целенаправленно шагает назад. *Galactic Civilizations* – побег из настоящего в прошлое, где так ясно видится будущее.



Yor Collective – Демократическая Республика Консервных Банок.



Шедевр местного 3D-моделирования сообщает об изобретении очередной кофемолки.

Единственное, чем может похвастаться *Galactic Civilizations,* – это система дипломатии и культурных дискуссий с братьями меньшими.

могут и отказать, сославшись на добрососедские отношения. Подход более чем странный, учитывая, что большая половина человечества ассоциирует космос со *«Звездными Войнами»,* мастером Йодой и, как следствие, жаждет почувствовать себя мстительным полководцем. В крайнем случае сойдет легкая перестрелка из лазерных рогаток. Но нет этого, хоть тресни.

Единственное, чем могут похвастаться наши друзья-эргономики, – это система дипломатии и культурных дискуссий с братьями меньшими (непонятно, почему во многих космостратегиях дипломатический элемент рассматривается как обуза и с позором сжигается на центральной площади еще на стадии разработки). Любая раса с радостью ответит нам фигурным кукишем на требование отдать желаемое изобретение или планету, пообщается на тему подарков, обменяет «Танец» Моне на «Номер 7» Дж. Поллака, по «указке» откусит голову неприятелю или пробурчит в трубку что-то несвязное в случае отсутствия универсального переводчика. А входящие в Международный Совет нации вежливо пригласят поучаствовать в голосовании. На повестке дня – ликвидация оружия на транспортных кораблях, предоставление приоритета одной из цивилизаций в покупке арбузов и прочая галиматья. В зависимости от общего развития подопечной империи будет повышаться и авторитет в United Planet Council, что благоприятно скажется на принятии решений в собственную пользу.

Несколько закладок в соответствующем разделе расскажут о зеленокожих коллегах все, что вы хотели знать и уже устали спрашивать: их место в Intergalactic Top10, отношения с «цветными», форма правления и глава государства, исследованные технологии и еще целая вереница бесполезных и не очень сведений. Недостаток информации о конкретной нации восполняется профессиональным шпионажем. Финансовая угроза устраняется дестабилизацией экономики. На то и на другое требуется минимум капиталовложений. Разве что своровать не дадут даже тухлого скаута или патент на производство титановых заклепок. Собственно, и смысла нет. Высоколобые работники НИИ со временем начинают рожать гениальные идеи за месяц-другой, а производственные мощи становятся достаточны для отлива миллиона искусственных елок в секунду. Но это уже мелочь. Политическая сторона GC даст фору целой дюжине подобных проектов, вместе взятых.

Во всем остальном продукт Stardock получился крив и кос. Хромоногое галактическое дитя моргает левым глазом и силится помножить бананы на куриные ножки, напрягая единственную извилину в голове неправильной формы. Чего только стоит развесистое и вместе с тем аляповатое древо наук. Оружие, двигатели, коммуникации, защита, медицина и промышленность профессионально сбиты в цельное безе. Понять, что к чему относится и какие дает результаты, получается далеко не сразу.

Я леплю

Попытка создать нечто, не требующее внешней привлекательности, удалась на два балла. Жаждущий зрелищ народ прощает откровенное уродство лишь ходячим сборникам анекдотов или лауреатам нобелевской премии. *Galactic Civilizations* не тянет ни на то, ни на другое. Предполагаемая скрупулезность игрового процесса оборачивается тотальной автоматизацией, неприкрытой занудностью и однообразием происходящего. Однако, если вспомнить, какой была первая версия *WindowsBlinds* и во что она превратилась ко дню сегодняшнему, можно предположить, что лет этак через -дцать межгалактический пластилин станет несколько более податлив.

Памятник марсианской архитектуры. Охраняется государством.



Слепые галактики

Попробуйте угадать, чем была славна в свое время компания Stardock. Нет, не шерстяными носками... И турецкие жевательные резинки Turbo тоже не по ее части... Самый известный продукт трудолюбивых разработчиков – «шкурочный» набор *WindowsBlinds* и еще целый ряд схожих по сути приложений, превращающих осточертевший рабочий стол «окошек» в нечто более вразумительное, раскрашенное по собственному желанию и хотению. Что ж, опыт работы с интерфейсом дал свои результаты: грамотная организация бесчисленных меню – едва ли не единственный плюс *Galactic Civilizations.*

3D-СТРАТЕГИЯ СЛЕДУЮЩЕГО ПОКОЛЕНИЯ!

СОЛДАТЫ АНАРХИИ

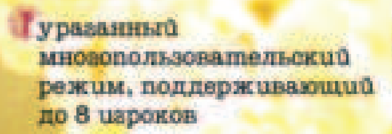




- тактические действия в трехмерном мире
- захватывающий нелинейный сюжет, состоящий из 20 миссий



- удобный редактор карт



- ураганный многопользовательский режим, поддерживающий до 8 игроков
- реалистичные погодные условия и смена дня и ночи
- потрясающая музыка и трехмерный звук
- десятки боевых отрядов, оснащенных разнообразным оружием



ЧЕЛОВЕЧЕСТВО ПОТЕРЯЛО ВСЕ...

...весь прогресс...

...все богатство...

...и всю гордость...

...осталась только вера –

ВЕРА В БУДУЩЕЕ!





E-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru

Отдел продаж т: (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61 Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90

С этого аукциона все и началось. Вот до чего доводят гуляния с девочками по ресторанам.

Двенадцать стульев

Лед тронулся, господа присяжные заседатели! Командовать парадом будете… вы! **ЛЕОНИД АНДРУЦКИЙ**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

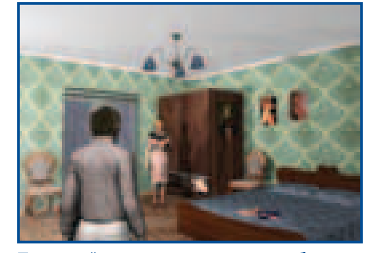
ИЗДАТЕЛЬ: **МЕДИАХАУЗ**
РАЗРАБОТЧИК: **INDUSTRY COMPANY**
ЖАНР: **КЛАССИЧЕСКИЙ КВЕСТ**
РЕЙТИНГ ESRB: **ОТ 15 ЛЕТ И СТАРШЕ**
ЦЕНА: **$6-7**
ТРЕБОВАНИЯ: **P333MHZ, 4XCD-ROM, RAM 32MB, VIDEO 32MB, (ДОПУСТИМО И 16MB), SOUNDBLASTER, 1,7GB HDD, WINDOWS 98/2000/ME/XP**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **P500MHZ, 16XCD-ROM, RAM 64-128MB, VIDEO 64MB, SOUNDBLASTER, 1,7GB HDD, WINDOWS 98/2000/ME/XP**
MULTIPLAYER: **НЕТ**

Кто такой Остап Бендер? Думаю, миллионов 80 россиян, не задумываясь, ответят на этот вопрос. О нем написано два романа (даже есть два продолжения), снято три фильма, поставлено несколько спектаклей, а к концу года будет мюзикл. А теперь есть и игра.

К счастью, это не экономически симулятор. Это – квест, классический квест, российский квест.

Побольше цинизма, людям это нравится

Прочитав книгу или посмотрев фильм «*Двенадцать стульев*», кто не мечтал хоть на мгновенье побыть Остапом. Азарт, вдохновение и натиск – одним словом, «в яблочко попасть, почти не целясь». Заманчиво! И вот свершилось! Вы – Остап, вы – в игре. Теперь все зависит только от вас. Хотите построить свою судьбу, как предначертали Ильф и Петров, – играете по классическому сценарию. Тут и мадам Грицацуева – «знойная женщина, мечта поэта», – и «секси» Эллочка-Людоедка, и алкаш монтер Мечников и… грустный финал – на драгоценности, которые Вы искали, построен Дом Культуры железнодорожников. Но стоит вам захотеть – все можно переиграть. Новые люди, другие города, забавные ситуации.


Послушай женщину и поступи наоборот. Очередной скандал в «святом семействе» Эллочки-Людоедки и инженера Щукина.


Советский дурак – самый лучший дурак в мире. Особенно административный.

Разработчики игры «*Двенадцать стульев*» создали три (!) сюжетные линии и, соответственно, три варианта окончания игры. Причем можно пройти каждый из сценариев отдельно или перескакивать из одной сюжетной линии в другую не менее 18 раз. Финалы сценариев совершенно разные. И, как знать, может, и сбудется «мечта идиота», и вы станете миллионером!

Хочу сразу предупредить любителей разгадывать в квесте головоломки типа «трое игроков берут четыре фишки, причем пятый выкидывает», что здесь нет таких заморочек. Вы легко и непринужденно, как Остап, участвуете в празднике жизни.

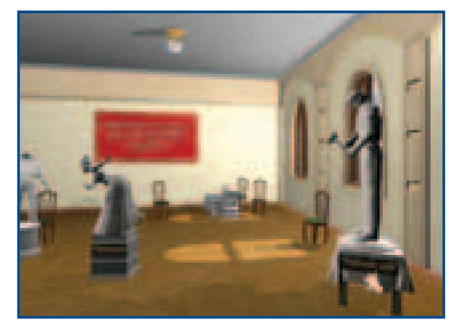
Мы чужие на этом празднике жизни!


Мистер Ostap энд сэр Kissa.

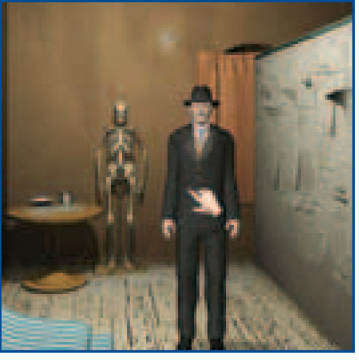
Существует американская экранизация романа Ильфа и Петрова о поисках Ипполитом Матвеевичем Воробьяниновым (Муди) и Остапом Бендером (Лангелла) сокровищ, спрятанных в столовом гарнитуре. Фильм снимался в Югославии и интересен прежде всего тем, как американцы представляют себе героев столь любимого у нас романа. Кстати, кроме американской версии, существуют также английская, немецкая, аргентинская и даже кубинская, в которой Остап Бендер рубит сахарный тростник!

Красиво жить не запретишь

ВНИМАНИЕ! Просьба любителей мультипликации, а равно и поклонников «*ВИЧа*» и «*Штырлица*» не читать эту главу! СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ. Некоторые любят квесты за графику, другие – за сюжет. В «*Двенадцати*



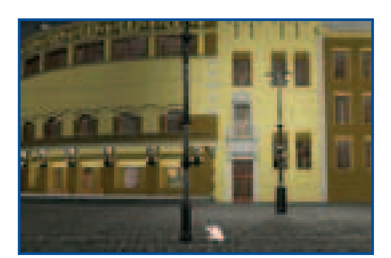
Налетай, торопись, покупай живопись. Искусство по-прежнему в большом долгу…



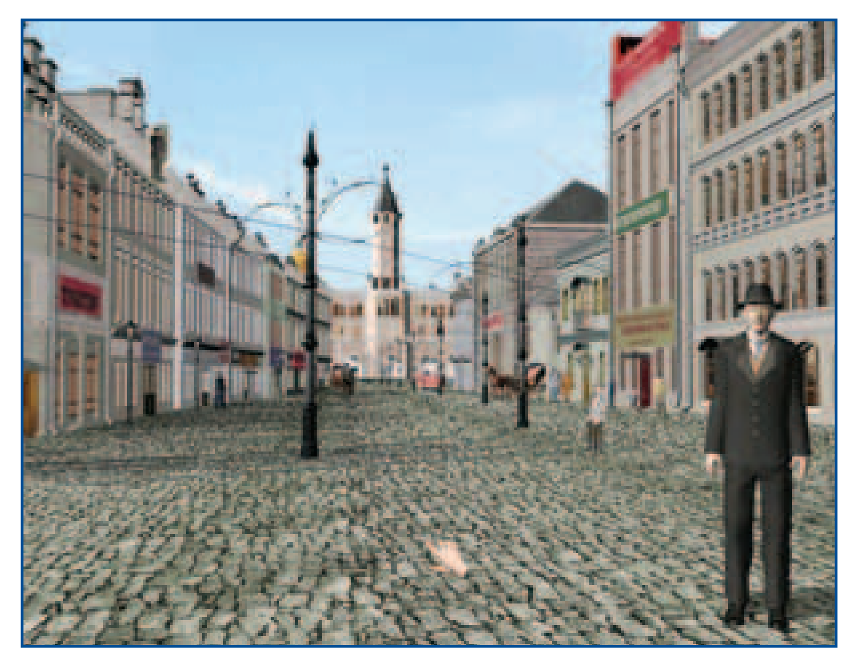
Стильный интерьер апартаментов студента Иванопуло.



Лозунг уж очень знакомый, да и персонаж кого-то напоминает…



Крути не крути, а на бриллианты не похож. Знаменитый ЦДКЖ на Каланчевской площади.



Фотографическая точность московской архитектуры 20-х годов 20-го же века. Правда, уж очень чисто как-то…

стульях» было все: и арбузные гру…, простите, и добротно прорисованные фоны, и 3D, и лаконичный, классический интерфейс.

Все действующие лица игры сделаны именно в 3D. Это, конечно, не *Final Fantasy XXIII*, но мы тоже не лыком шиты.

Кстати, Вас не будет доставать бесконечное «Yes, Sir» или три аккорда на двух струнах. Музыкальный фон игры – прекрасная музыка из телесериала *«Двенадцать стульев»* с Андреем Мироновым. Радуйтесь, меломаны.

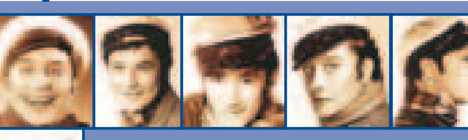
Кому нужен арбуз, а кому – свиной хрящик

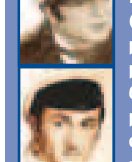
Любителям квестов-страшилок или головоломок *«Двенадцать стульев»* покажется скучной и пресной. Но если все-таки хочется отдохнуть и расслабиться – эта игра для вас. Легкая музыка, остроумные и забавные герои – неплохая кампания, чтобы скоротать вечерок. Для любителей творчества Ильфа и Петрова эта игра – настоящая находка. К вашей коллекции книг и кассет добавится еще и игра с любимыми героями. Захотелось побыть Остапом – Press Start… и «грузите апельсины бочками».

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Хороший дом, хорошая жена, хороший квест – что еще нужно, чтобы скоротать вечер…

Контора пишет!





Кинопробы на роль Остапа к гайдаевскому фильму.

В нашей стране снято два фильма по сюжету Ильфа и Петрова: в 19… Леонидом Гайдаем (Остап – актер Гомиашвили) и в 19… телесериал Захарова (Остап – Андрей Миронов). На роль Остапа-Сулеймана-Берта-Марии Бендер-бея Гайдай искал актеров по всей стране. Перед его взором прошли аж 22 не похожих друг на друга Остапа: Владимир Басов, Владимир Высоцкий, Алексей Баталов, Олег Борисов, Валентин Гафт, Евгений Евстигнеев, Андрей Миронов, Спартак Мишулин, Михаил Ширвиндт, Михаил Козаков, Николай Рыбников, Николай Губенко и другие. Даже певцу Муслиму Магомаеву Гайдай предлагал «примерить» Бендера.

О популярности этих фильмов можно судить по наличию кассет и DVD в магазинах и по периодическому показу этих фильмов на TV.

«А это – бедные сироты». – «Наследие царского режима?»

ИЛЬФ И ПЕТРОВ

Судьба литературного содружества Ильфа и Петрова необычна. Они работали вместе недолго, всего десять лет, но в истории литературы оставили глубокий, неизгладимый след. Память о них не меркнет, и любовь читателей к их книгам не слабеет.

Широкой известностью пользуются романы *«Двенадцать стульев»* и *«Золотой теленок»*.

К сожалению, конец их содружества был трагичен. Жизнь Ильфа оборвалась слишком рано. А через несколько лет погиб Петров.

НЕТ, ЭТО НЕ РИО-ДЕ-ЖАНЕЙРО

«12 стульев» – игра, выпущенная совместными усилиями компаний «Бука» и «Сатурн+», продолжающая серию анимационных квестов. На этот раз в основу игры легло бессмертное произведение Ильфа и Петрова.

Несмотря на то что сюжет книги известен всем, игра преподносит немало приятных сюрпризов. И они действительно есть: игрок, хоть сколько-нибудь знакомый с сюжетом книги (хотя бы по фильмам), может лицезреть быстрое вращение авторов в гробах. Иногда кажется, что из убогого домика выйдет вдруг бравый *«Штырлиц»* или по улице пронесутся на тачанке пьяные в дым *«Петька и ВИЧ»*.





Red Skeleton Godzilla meets Blue Skeleton Godzilla. Эпическая сцена.

Enclave

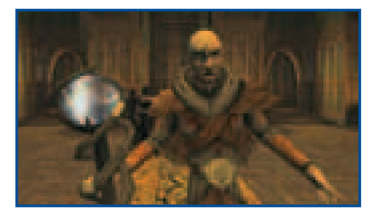
Окружен красивыми дебилами. **СЕРГЕЙ ЖУКОВ**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **CONSPIRACY ENTERTAINMENT**
РАЗРАБОТЧИК: **STARBREEZE**
ЖАНР: **ACTION/ADVENTURE**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 17 ЛЕТ, КРОВЬ, НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$39.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PIII-700MHZ, 128MB RAM, 16MB ВИДЕО, 2.2GB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **P4-1.7GHZ, 256MB RAM, 64MB ВИДЕО**
MULTIPLAYER: **НЕТ**

Больше всего зубодробительный шведский action напоминает старушку *Rune*. Некоторые локации вызывают уверенные ностальгические позывы, а нелепо размахивающие мечами представители светлой стороны конфликта как будто только вчера были изрублены на котлетную массу. Да и количество прикладываемых к прохождению мозгов идентично трагическому скандинавскому мифу о светловолосом Рагнаре. Но кто сказал, что это плохо? Иногда хочется отдохнуть от неторопливых прогулок Сэма Фишера и ползательных променадов Дэвида Джонса, разнообразия ради, нашинковать в салат «Весенний» сотню-другую хулиганствующих субъектов или просто пройтись по локациям, напрочь забыв о скрытности и подножном корме.

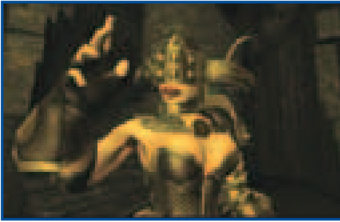
Но, несмотря на всю схожесть, до детища Human Head Studios по части забористости *Enclave* не дотягивает самую малость. За бортом остались расчлененка, мародерство и бочечный разбой, замененные на безобидную систему повреждений (это когда попадание в голову разительно отличается от царапины на ноге). Поломке и вскрытию подлежат лишь обозначенные сценарием объекты. Все остальное слеплено из неподдающейся деструкции материи, об обнаружении которой так любят писать провинциальные уфологические издания. Представители местной фауны не отстают от недвижимости и оседают на землю в девственном виде, растворяясь в пространстве мгновения спустя. Добавим сюда еще ненавистную систему checkpoint'ов вместо нормального Save/Load и... добро пожаловать в мир консолей! Подарки и грязную обувь оставляйте при входе.



Вот он, колдун-злодей, просверливший дырку. Красноречив, собака.

Com, com! Listna!

Вслед за призрачными параллелями с RPG (читаем врезку, не ленимся) в мусорное ведро отправляется и сценарий, подаваемый скучнейшими закадровыми наррациями на фоне перелистываемого фолианта. Борьба добра со злом, плохие – хорошие, красные – черные, розовощекий демон-мутант, алчущий всенародного признания, – одним словом, почти Библия. Сюжет *Enclave* – избитый мифологическими клише рассказ о свалившемся на головы мирных поселенцев терминаторе по кличке Ватар. Не сумев найти общий язык с заместителем Люцифера, жители равнин нанимают бродячего колдуна. Тот, не долго думая, делает длинную дырку в земле, оставляя по одну сторону дым печных труб и высокий уровень радиации, по другую – райские кущи и молочных девиц. Со временем спасительный овраг срастается, и обитатели отдаленных земель отправляются раскулачивать своих более благополучных собратьев.



Мордесса – потрясающая женщина! Только с голосом беда...

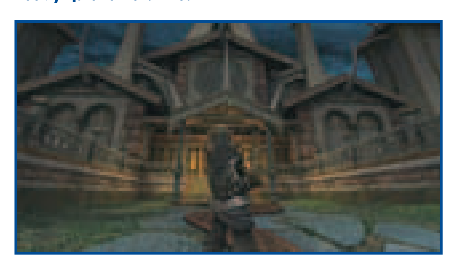
Несложно догадаться, что нам предлагают занять одну из сторон и либо вернуть к жизни застрявшего в параллельных мирах Ватара, либо окончательно расправится с его последователями. На выбор – по семь разновидностей головорезов (включая подарочного уродца, презентуемого в финале), неплохой арсенал колюще-режущих предметов, дальнобойных посохов и арбалетов с луками. О сбалансированности главгероев речи не идет, а отличия и вовсе минимальны. Каждый из них без труда запихивается в одну из трех категорий:

ИЗЮМ С МУХАМИ НЕ ПУТАТЬ!

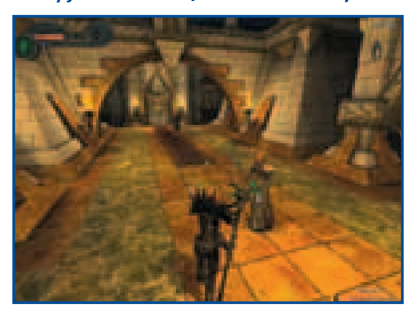
Даже не пытайтесь подходить к *Enclave* с мерками RPG. Ролевого в произведении Starbreeze хватит на полтора *«Серьезных Сэма»*, два *Postal* или семь с четвертью *«паратруперов»* на тему Перл Харбор. Посему, если Некто в ходе вечерней беседы за кружечкой чая Earl Grey небрежно бросит: «Купил тут, знаете ли, на днях увлекательнейшую RPG – *Enclave* называется, сэ-эр», можете в глаза и прилюдно назвать его лжецом. В подобном обществе вам делать нечего. У вас есть более надежные источники, один из которых вы держите в руках... Нет, не этот, а со страницами!


Что-то подобное торчало из воды в *Rune*. Только то была плотина, а тут – лифт фирмы Otis в подводную избушку мага-отшельника.


Представляете, эти придурки, похоже, сами заточили себя в голубые шары. Будучи освобожденными, возмущаются сильно.


Каждый уважающий себя дизайнер обязательно засунет готическую «розу» в шипастый замок соответствующей архитектуры.


Один из самых красивых уровней – осенний остров с увядающими деревьями, падающими листьями и занудной волшебницей во-он на той вершине.


Война с негостеприимными друидами на небесном острове.


Редкий случай, когда в нелегкой борьбе помогает напарник, пусть и тупой, как пробка.

мечник, пучник или маг. Исключение составляют читерский Stone gnome и совершенно бестолковые Engineer и Earth Golem (наличие данных персонапий в *Enclave* вообще весьма условно). Однако, как ни странно, перед некоторыми миссиями приходится думать, кого послать на кухню в этот раз. Но это мелочи.

Дальнейшее действо описывается двумя-тремя простыми предложениями, вполне подходящими под формат букваря. Завешав могучие плечи разновсяческим оружием, выскакиваем на главную улицу города. Осмотревшись, начинаем судорожно махать выступающими частями и стрелять из всего, что удалось приобрести в военторге, силясь попасть в скачущего врага-имбецила. Попутно собираем драгоценные камни и горшочки с золотом, забытые нерадивым лепреконом. Все. Финиш. Обзор закончен. Расходитесь по домам, детки.

Кто сказал: Blade Of Darkness?

В зависимости от сделанного выбора мы попадаем под начальство порно-звезды Мордессы или выполняем указания веселой жрицы светлой половины человечества по кличке Ясиндра. Разнообразие двадцати пяти миссий (не считая бонусных) невелико и по любому сводится к стандартному «убей их всех». И не важно, просят ли вас спасти бездарного купца Маркуса, или откусить ему голову – гасите всех, не помешает. Тем не менее, побывать по разные стороны баррикад (в буквальном смысле) оказывается довольно интересно. Только что мы защищали замок, а теперь крошим его стены солидных размеров катапультой. Увлекательно. Полчаса назад пытались в сотый раз пробраться в Ark Moor, а сейчас защищаем его от назойливых гостей. Занимательно. Добрая половина уровней обращается к нам то передом, то филейной частью.

Встречающиеся по дороге противники немногим интеллектуальнее табуреток. Только пучники и маги способны на проявление хоть каких-то зачатков разума - они умеют отступать задом, параллельно «заряжая» свое оружие стрелами или пуская дым из экзотических палок. Все остальные (а их большинство), не поспевая в погоне за шустрым аватаром, встают, как вкопанные, на полпути или начинают прыгать не хуже мультяшных ниндзя из допотопных аркад для *Dendy*. А уж попасть по стоящей на месте волшебнице, вцепившейся в баллисту, они и вовсе не способны - машут лапами, ветер нагоняют, а толку ноль.

Схожесть с культовой *Severance*, принятой фанатами более чем радушно, не столь велика, как может показаться вначале. В свое время сами разработчики *Blade Of Darkness* во всеуслышание утверждали, что у них, де, RPG, и наличие стрейфа – суть анахронизм дикий. А у нас, как мы помним, никакая не RPG (перечитываем врезку еще раз). И у героев Селенхейма, и у их антиподов в запасе лишь жалкая пара ударов, не говоря уже о комбинациях оных и необходимости заучивать комплексные па. Особенно смешно выглядит рыцарь, улетающий за метнувшимся в сторону врага мечом...

Но Enclave берет не этим. Великолепная графика плюс сногсшибательный драйв – вот главный козырь игры. Грамотный дизайн уровней, приличная шейдерная водичка, напоминающая ртуть гораздо меньше, чем жалкие речки в *IGI2: Covert Strike*, более-менее правильное освещение, «озвученная» смена одежки протагониста, застревающие в теле стрелы (не *Dungeon Siege*, но сойдет), невероятно стильное меню, наконец. Все это подкупает, как ни крути. По некоторым уровням хочется просто побродить, пиная бесхозные ящики и плюя с крыши на кучкующихся внизу рогатых отроков. Вся эта красота сопровождается отличными треками, не сколько задающими атмосферу, сколько просто приятными на слух. Придраться почти не к чему. Серым будням *Rune* отказано в приеме. В моде нынче стильные средневековые городишки и райские местечки вроде зависшего в воздухе острова и замка Ясиндры.

Родись красивой

За крайне презентабельный внешний вид и отличный саундтрек Enclave можно простить и непроходимую тупость врагов, и солидную дозу политкорректности, и стопроцентную второсортность сюжета и еще кучу мелочей. В конце концов, не так уж часто девелоперы одаривают нас первосортным экшеном. А зря. Будучи востребованным отдыхающей после работы общественностью и жадными до зрелищ педестрианами, Hack & Slash еще очень не скоро войдет в число вымирающих жанров. Популярность и динамичность *Devil May Cry* (до которых, увы, детищу Starbreeze, как до неба) бьют все мыслимые пределы. Но, скорее всего, до выхода *Enclave 2* нам – скромным владельцам PC – вряд ли подадут что-либо более достойное. Если, конечно, Capcom не сойдет с ума и не выпустит PC-версию *DMC*. Но это уже совсем другая история...

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Последователь *Blade Of Darkness, Rune* и *Draconus: Cult Of The Wyrm (DC)*. Молодой. Красивый. Очень энергичный.

Этого товарища спасать пока рановато. Как только я его выведу с другого края карты, нам наперерез ломанется целая бригада на перехват.

Cold Zero: The Last Stand

Порция адреналина для сугрева. **СЕРГЕЙ АВЕРИН**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **JOWOOD PRODUCTIONS/РУССОБИТ-М**
РАЗРАБОТЧИК: **ELEMENTAL GAMES**
ЖАНР: **TACTICAL TBS**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$39.99/$3.5-5**
ТРЕБОВАНИЯ: **PIII 600, 64MB RAM, 16MB ВИДЕО, 600 MB HDD**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **P4 1000, 128MB RAM, 32MB ВИДЕО**
MULTIPLAYER: **LAN, INTERNET (2-16 ИГРОКОВ)**

Давайте вспомним прошлое – милый сердцу *Jagged Alliance*. Боевой отряд коммандос, исключительных по качествам бойцов, едет в Арулько. Квадрат за квадратом освобождает оккупированные территории. И в конечном итоге выбивает войска злобной королевы-самозванки Дейдраны из столицы.
Ребята из JoWooD решили, что идея, в принципе, неплохая. Но целая команда – слишком много для такого рода операций. Достаточно одного профессионала со стальными нервами и каменными мышцами. Однако обо всем по порядку...

Судьба человека

Признаться, главного героя можно назвать профессионалом с большой натяжкой. В свое время он зарабатывал себе на жизнь работой в полиции. Причем не просто в полиции, а в спецотряде особого назначения, типа нашей «Альфы». На одной операции наш герой, Джон МакАффри, попросту сплоховал – его снайперская пуля продырявила заложника, которым прикрывался террориста. Из рядов служителей закона его, разумеется, уволили. Ну и пришлось Джону срочно переквалифицироваться в частного детективного агента. Нанял себе секретаршу, открыл агентство и начал зарабатывать кровные тугрики, копаясь в нижнем белье высокопоставленных особ.

Очередное задание вынудило Джона серьезно насолить итальянской Коза Ностре. Мафиози предложили на выбор: ноги в цементе и олимпийская медаль по прыжкам в воду или смертельно опасная работенка. Выбор не велик, погибать в любом случае, и Джон решил ухватиться за последний шанс. Задание действительно оказалось непростым – похитить образец смертоносного газа, оружия массового поражения, под кодовым названием *Cold Zero.* Забегая вперед, скажу, что по ходу развития сюжета у Джона проснется патриотизм, он обведет мафию вокруг пальца и спасет все человечество. Как банально...

А пули свистят, пули...

Сразу оговорюсь, что единого сюжета, по которому будут развиваться события во время баталий, не существует. К каждому противнику требуется свой подход. Можно аккуратно перерезать ему глотку, так, что он и пискнуть не успеет. Можно бесшумно свалить точными очередями из автомата с накрученным на ствол глушителем. Или, напротив, выбрать самое громкое оружие, чтобы на звук выстрелов прибежали другие. Как бы то ни было, каждая миссия наполнена врагами под завязку.

Джон может передвигаться в четырех режимах: бегом, шагом, целясь и присев. На самом деле придется чередовать, потому что при беге и крадучись начинает серьезно теряться выносливость. Когда она иссякнет, Джон автоматически переходит в режим шага до тех пор, пока не восстановит силы. Вообще, таких столбиков будет пять: жизненная сила, бронежилет, выносливость, видимость и слышимость. Первые два варьируются в зависимости от того, насколько вас потрепали враги. Без броника тяжело: парочка неудачно встретившихся автоматчиков – и кранты!

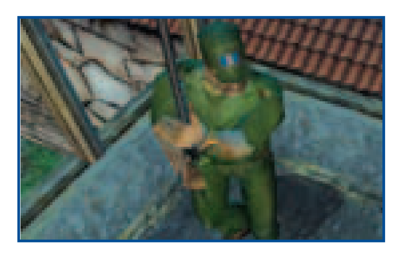
Видимость зависит от освещения – лампочки, выдающие ваше присутствие, можно и должно отстреливать. К сожалению, добиться полной невидимости не получится, но для того чтобы подобраться к врагу на расстояние выстрела, хватит вполне. Можно проследить, куда смотрит противник, как вертит головой – так называемое поле зрения. Правда, я так и не усвоил, где же его граница. Ну да это мелочи.

Слышимость может быть как помощником, так и помехой. Враги на редкость остры на ухо – слышат, как вы двигаетесь, как и откуда стреляете, даже звук перезаряжаемого оружия может привлечь внимание. С одной стороны, звуками можно легко выманивать неприятеля в безопасную зону. С другой – негодяй может сначала поднять тревогу и вызвать подкрепление. Если зазвучал сигнал тревоги – это еще не значит, что все охранники ринулись к вам сломя голову, подставляясь под пули. Нет, теперь AI стал куда хитрее – неприятель просто предупрежден. А значит, вооружен. На вышки поднимаются





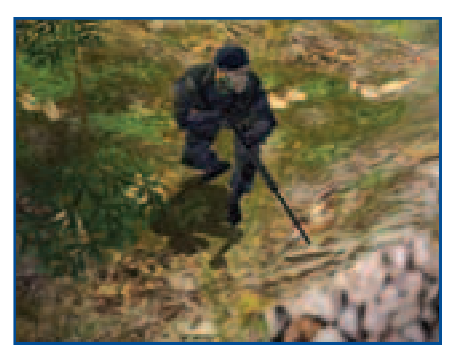
Следующим номером нашей программы станет стрельба по лампочке. Я просто решил сфотографироваться при свете, чтобы вы хоть меня увидели...



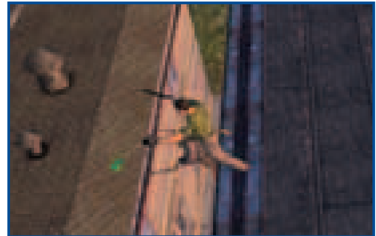








Этот горе-снайпер не подозревает, что давно у меня на мушке. Просто его агрегат бьет на 400 метров, а мой – на полкилометра!



Прыжки с крыши на крышу – это еще не самое страшное. Сейчас спущусь по дымоходу и одной очередью порешу обоих парней внутри соседнего здания. Все не просто...



Довелось мне как-то эту махину межконтинентального назначения уничтожить. Когда ракета начала падать, еле успел отбежать, чтобы не придавило...

снайперы, патрули переходят в постоянный режим прицеливания и готовы открывать стрельбу на поражение в любой момент. Поэтому первичная цель – не выдавать своего присутствия максимально долго.

Партизанская война

Возможностей остаться Неуловимым Мстителем – хоть отбавляй. Можно запросто залезать в окна. Враг внимательно следит за дверью, а вы возьми и перережь ему глотку из-за спины. Можно прятаться под машинами и появляться за спиной патруля самым неожиданным образом. Чтобы пробраться во вражеский тыл, можно спуститься в канализацию или забраться на крышу и появиться в доме, спустившись по дымоходу а-ля Санта Клаус. Чтобы пробраться на запертый склад идеально подойдут обесточенные провода, соединяющие его с соседним зданием. То есть используется буквально любые места и



Без этого защитного костюма мне бы несладко пришлось в лаборатории. Учитывая то, что газ *Cold Zero* при контакте уничтожает все живое в течение нескольких секунд...

девайсы, пригодные для каверз. Кроме того, сюжет сам услужливо помогает игроку обезвреживать противников. Если скопление неприятелей в одном месте несколько смущает, то, скорее всего, их можно выманить оттуда. Например, обесточить линию связи, чтобы вытянуть связиста на место предполагаемого обрыва. Это для любителей действовать исподтишка.

Бери шинель, пошли домой...

Оружие в большинстве своем подбирается с отключенных противников. В ваш заплечный ранец может поместиться с десяток длинноствольных и столько же короткоствольных моделей. Это не считая патронов, аптечек, броника и прочего. Любое оружие со временем изнашивается, приходится чинить. Практически любой ствол можно модифицировать. Ассортимент приятных дополнений не велик, но достаточен – глушитель, оптический прицел, запасной магазин. Этого вполне хватает, чтобы сделать из обычного автомата излюбленное оружие, которое пройдет с вами через все тяжкие.

Ролевой фактор тоже будет присутствовать. Сколько вы сможете переносить в рюкзаке, как быстро будете чинить стволы и с какими модификациями уметь обращаться – это и не только будет зависеть от соответствующего показателя. Какой из них повышать – решать вам. За удачные выстрелы будут начисляться очки опыта, и уже вы сами будете распределять их по соответствующим категориям. К концу игры вы действительно станете профессионалом в полном смысле этого слова.

Каждая миссия заканчивается в офисе вашей фирмы (если, конечно, вам повезло уцелеть). Здоровье доводится до максимума за счет отдыха в любимом кресле. А набранные за миссию стволы и часы (да, мародерством тоже можно и нужно промышлять) продаются соответственно в арсенале и комиссионном магазине. Опять-таки в офисе можно поговорить с секретаршей Джейн, получив новое задание. Чтобы снова попытаться выжить, спасая человечество.

КОЕ-ЧТО ВДОГОНОЧКУ...

В арсенале у вас будет столько стволов, сколько я, пожалуй, не видел за всю свою бытность игроманом. Кольты «Питон» и «Анаконда», «Глок», «Магнум», «Беретта», «Узи», М14, М16, Styer, большой ассортимент продукции компании H&K. Кроме этих, заслуживших уважение во всем мире стволов будет широкий спектр продукции советского ВПК. Я о некоторых даже не слышал. Особенно понравились автомат «Кедр» и пистолет-пулемет «Каштан». Хотя на первом месте, разумеется, вечно любимый и незабвенный «Калаш».

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Один из лучших представителей жанра. Всем любителям – MUST HAVE. Всем не любителям – MUST LOVE!

Так выглядит изгнание проигравшего с домена – атакующего мага или хранителя. Однако наш маг в случае проигрыша не умирает.

Смертельные Грезы

Такое вам не снилось и вряд ли когда-нибудь приснится... **ОЛЕГ КОРОВИН**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **РУССОБИТ-М**
РАЗРАБОТЧИК: **BOOLAT**
ЖАНР: **RPG/STRATEGY**
РЕЙТИНГ ESRB: **НЕТ**
ЦЕНА: **$5-7**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 500, 128 MB RAM, 16 MB 3D-УСКОРИТЕЛЬ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **НЕТ**
MULTIPLAYER: **НЕТ**

В наше время не только сами по себе жанры RPG и strategy стали довольно затасканными и даже в чем-то попсовыми, но и их смешение во всевозможных вариантах тоже успело намозолить глаза. Поэтому для меня лично *«Смертельные Грезы»* стали открытием. Не то чтобы игра совсем уж революционна, но, во всяком случае, чертовски необычна. Она... впрочем, я забегаю вперед. Давайте разбираться во всем по порядку.

Учиться лучше рано, иначе будет поздно

Для начала выбираем героя. В *«Смертельных Грезах»* их шестеро по количеству школ магии. Выбор приходится делать сугубо интуитивный, потому что описание как самих персонажей, так и выбранного ими магического пути скупы до крайности. Далее нам настоятельно рекомендуют ознакомиться с tutorial'ом. Меня дважды просить не пришлось.

Управление, создание заклинаний, вызов монстров, битвы – вроде все понятно. Но тут и там в тексте подсказок проскакивает загадочное слово «домен», объясняется, что домены эти надо захватывать, для чего нужно блокировать точки силы... Начинаю подозревать, что в трезвом состоянии с игрой разбираться непросто. Но я делаю над собой усилие, потому что даже в tutorial'е есть что-то заманчивое. Ладно, обучение прошел: научился драться, колдовать, захватывать точки силы (чем бы они ни были). Жму «конец боя».

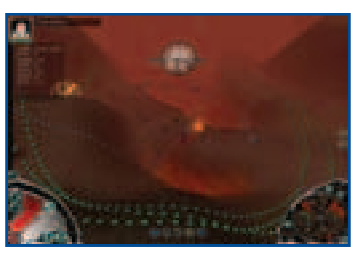
Прозрение

Ничего не понимаю. Только что передо мной была нормальная трехмерная локация с деревьями, горами и т.д. Теперь же я сижу и смотрю в красную пустоту. На поверку она оказывается глобальной картой (на самом деле она совсем не пустая), на которой находятся многочисленные домены. Ага! Домен, как выясняется, это своего рода остров, плавающий в пространстве. Нахожу собственное местоположение... Так значит, *«Смертельные Грезы»* – это еще и пошаговая стратегия. Tutorial об этом умолчал.

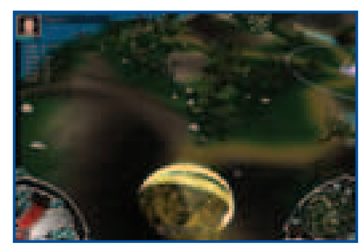
Еще через несколько минут все окончательно проясняется. *«Смертельные Грезы»* – это вдумчивая RPG, со значительными элементами TBS и незначительными RTS. Наша задача – путешествовать по миру игры и захватывать домены, каждый из которых принадлежит к одной из шести школ магии, а заодно продвигаться по весьма запутанному и крайне необычному сюжету. У каждого домена есть хранитель. С некоторыми из них можно пообщаться и либо уговорить присоединиться к нам мирно, либо получить какое-нибудь задание. Это происходит в сюжетных локациях, заранее созданных разработчиками, – их в игре половина. Другая половина генерируется случайным образом.

Также в режиме глобальной карты мы распределяем очки умения персонажа, после того, как он в ратных боях их заработал. Кроме того, здесь же нам предлагается постоянно расширяющийся набор заклинаний для исследования. Правда, решать, какой именно spell изучать, приходится исключительно по названиям. Описание заклинания появляется уже после того, как исследование завершено.

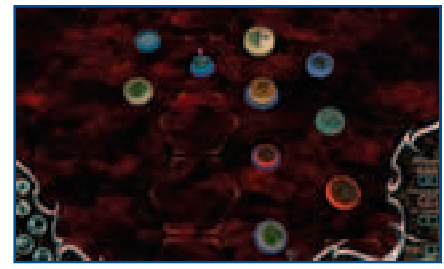
Да, просветление потихоньку приходит. И все же *«Смертельные Грезы»* – одна из самых безумных (в плане атмосферы) игр за последнее время. Разработчикам каким-то образом



Точки на земле показывают «радиус действия» каждого нашего существа. Появляются они только на паузе.



Игра очень и очень красива. Камера под нашим полным контролем, так что ничто не мешает наслаждаться видами.

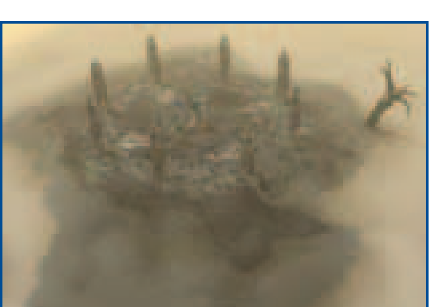


На глобальной карте особо стратегических решений принимать не придется. Просто менее значимые домены завоевать легче. Перед более сложными боями имеет смысл прокачаться.





По таким скриншотам можно подумать, что перед нами обычная RPG. Но уже через несколько секунд маг будет окружен небольшой армией призванных существ.



Локации, заботливо созданные разработчиками, смотрятся намного симпатичнее случайно сгенерированных. Было бы странно, если бы наоборот.



Эти желтые сферы означают, что мы контролируем данную точку силы. Это здорово напоминает захват фонтанчиков с маной в *Sacrifice*.



Чтобы захватить домен, не убивая его хранителя, нужно простоять 30 секунд вон в том желтом круге. Зачастую проще бывает убить.

удалось создать мир, вызывающий у игрока ощущение, которое возникает во время сна, кажущегося совершенно логичным, пока спишь, и полностью теряющего смысл после пробуждения. Это один из самых сильных моментов в игре!

И все-таки это RPG

Несмотря на наличие глобальной карты, стратегического в *«Смертельных Грезах»* мало. Нам лишь надо решить, какой домен в какой момент атаковать. А все основные события происходят как раз во время сражений. Основной ударной силой являются призванные монстры. Количество их ограничено запасами маны: любое заклинание перманентного действия (включая summon'ы) требует определенного количества энергии на поддержание. Если таких заклинаний, действующих одновременно, становится слишком много, мана истощается и мы проигрываем бой. Маг, защищающий домен (а в его роли доведется побывать и нам), стоит в магическом круге (центре домена), призывает монстров и кастует заклинания на нашу голову. Однако любой маг может колдовать лишь в пределах определенного радиуса, поэтому, чтобы воздействовать на далеко расположенных противников, к ним надо подойти. Более того, чтобы отдавать приказания призванным существам, находящимся за пределами нашего влияния, нужны специальные посланники – маленькие летающие существа. Чтобы захватить домен, нужно либо убить его хранителя, либо просто продержаться в центре этого домена в течение 30 секунд, что весьма непросто. Интересно то, что пресловутый центр восстанавливает здоровье хранителя и всех его существ – медленно, но верно. Поэтому сражаться проще, если предварительно захватить все точки силы. Они представляют собой разбросанные на карте алтари, на которые необходимо скастовать специальное заклинание. Если все они захвачены, центр домена теряет свою магическую силу (если не все, то лишь часть ее). При этом хранитель при желании может и отвоевать точку силы, использовав более мощный вариант нашего заклинания, если он у него есть. Хитро? Это я еще не вдаюсь в детали! Однако разобраться вполне можно минут за 10.

Сам бой представляет собой сражение двух небольших отрядов. Пока призванные «солдаты» сражаются, мы помогаем им атакующими и защитными заклинаниями. RTS'ности здесь не больше, чем в *«Аллодах»*: и темп, и характер боя все же больше тяготеют к RPG. Однако интерфейс радует многими сугубо стратежными примочками, которые здорово облегчают жизнь. А вот что ее усложняет, так это проблемы с искусственным интеллектом. Path finding здесь, прямо скажем, никакой. Больше пяти метров без нашего присмотра бойцы пройти не в состоянии. Во время сражения мои верные монстры, бывало, ни с того ни с сего начинали бегать по окрестностям, оставляя мага в смертельной опасности. А приказать атаковать кого-то конкретного нельзя. Атакуют монстры сами, а мы лишь говорим, куда им идти. Впрочем, и эти команды они слушают далеко не всегда.

Вообще, в *«Смертельных Грезах»* много мелких недоработок. Самая обидная из них – периодическое зависание. Бывает, что на случайно сгенерированных доменах наш маг появляется в таком месте, что он физически не может с него сойти (где-нибудь на вершине горы). Подобных мелких и не очень мелких глюков довольно много. Подпортить общее впечатление они могут весьма серьезно. И все же взгляните на эту игру. Конечно, у нас есть и *HoMM*, и *Disciples*, и *Sacrifice*, и *«Аллоды»*... Но когда элементы всех этих игр сливаются в одно, мы получаем нечто совершенно неординарное. Идея, лежащая в основе *«Смертельных Грез»*, выше всяких похвал. Ее реализация местами не совсем удачна, но ведь это только первая часть!

ВЕРДИКТ ★★★☆☆

Крайне необычная RPG, креатив бьет через край. Великолепные задумки разработчиков достойно воплощены в жизнь, хотя баги временами треплют нервы.

e-shop

http://www.e-shop.ru

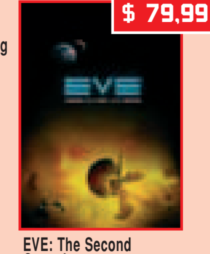
ИНТЕРНЕТ

PC

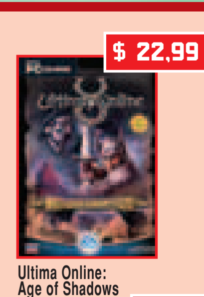




Unreal II: The Awakening — $ 79,95



EVE: The Second Genesis — $ 79,99



Ultima Online: Age of Shadows — $ 22,99



Sim City 4 — $ 18,99

Jstck/ 2.4GHz Logitech Cordless Controller — $ 73,99

Sid Meier's Civilization III: Play the World — $ 55,99



Galactic Civilizations — $ 75,99



Postal 2 — $ 79,99

Shadowbane — $ 69,99

The Sims Online — $ 79,99

Grand Theft Auto: Vice City — $ 79,99

Dark Age of Camelot: Gold Edition — $ 69,99



Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide — $ 55,99



Command & Conquer: Generals — $ 18,99

Zanzarah: The Hidden Portal — $ 79,99

Anarchy Online: Notum Wars — $ 22,99

Airport 2002 Volume 1 Add-on к Microsoft Flight Simulator 2002 — $ 65,99



EverQuest: Gold (Collector's Edition) — $ 109,99

Jstck/ CH Flight Sim Yoke USB — $ 209,99

XBOX



$ 339,99$ / $ 349,99*



The House of the Dead 3 с Mad Catz Blaster — $119,99*

Brute Force — $83,99 *

Colin Mc'Rae Rally 3 — $75,99/ 83.99*

Indiana Jones and the Emperor's Tomb — $69.99/ $79,99*

Джойстик/2.4GHz Logitech Cordless Controller — $124,99

Star Wars: Knights of the Old Republic — $85.99/ $83,99*

Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball — $83.99/$83,99*

Panzer Dragoon: Orta — $75.99/ $83,99*

Tom Clancy's – Splinter Cell — $ 69,99/ 83.99*

GIFT Shop



(Blizzard) Diablo II Baseball Cap — $ 35,99

Lord of The Rings Two Towers - Eye of Sauron - LI2200 — $ 220,95

(Blizzard) The Art of Warcraft — $ 39,99

Mouse Pad/ Коврик для мыши "Опас для жизни" — $ 9,99

Grand Theft Auto: Vice City - Soundtrack Box Set — $ 90,99

Саундтрек к игре Halo — $ 31,99

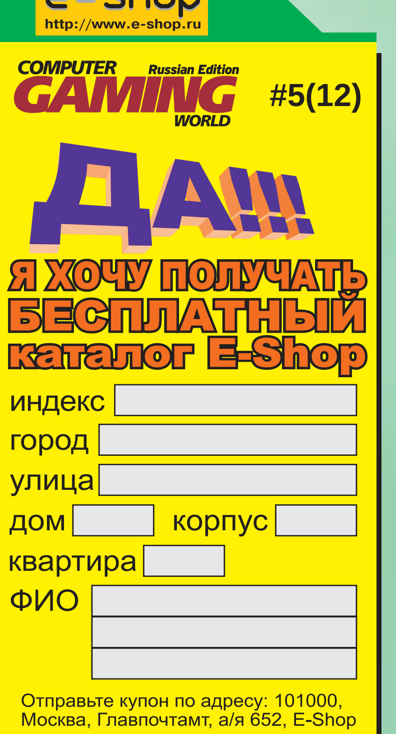
20th Anniversary Lucas Arts — $ 29,99

Футболка (GL) "Hack OFF" с логотипом "Хакер", черная, синяя — $ 13,99

*-цены для американских версий



$ 249,99 (PAL, RUS) / $ 259,99*
PlayStation 2
$ 59,99 /$ 79.99*
Primal
$ 25,99
Chameleons for PlayStation 2 (Devil May Cry 2)
$ 55,99/$ 79.99*
Metal Gear Solid 2: Substance
$ 79,99*
Xenosaga Episode 1: Der Wille zur Macht
$ 52.99/$ 79,99*
Tenchu: Wrath of Heaven
Tom Clancy's Splinter Cell
$ 59,99/$ 79.99*
$ 79,99 *
Адаптер/ Network Adapter with Everquest Online
$55.99/ $ 79,99*
Devil May Cry 2
$ 52,99/ $ 79.99*
WWE Smackdown!: Shut Your Mouth
$ 59.99/ $ 79,99*
Tomb Raider: The Angel of Darkness
$ 79,99
.Hack Vol. 1 Infection Expansion



e-shop
http://www.e-shop.ru
COMPUTER GAMING WORLD Russian Edition
#5(12)
ДА!!!
Я ХОЧУ ПОЛУЧАТЬ БЕСПЛАТНЫЙ каталог E-Shop
индекс
город
улица
дом
корпус
квартира
ФИО
Отправьте купон по адресу: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, E-Shop

Neocron

В будущем жизнь будет... скучной. **джордж джонс**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **CDV SOFTWARE**
РАЗРАБОТЧИК: **REAKKTOR MEDIA**
ЖАНР: **MMORPG**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 17 ЛЕТ, СЕКСУАЛЬНЫЕ ТЕМЫ, ГРУБЫЙ ЯЗЫК, УПОТРЕБЛЕНИЕ НАРКОТИКОВ, НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$39.99; $9.99 В МЕСЯЦ**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM II, 32 MB RAM, 1.4GB НА ДИСКЕ, МОДЕМ 56.6K**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **128MB RAM, ВЫСОКОСКОРОСТНОЕ СОЕДИНЕНИЕ С ИНТЕРНЕТ**
MULTIPLAYER: **ТЫСЯЧИ ИГРОКОВ**

Онлайновые RPG редко страдают от недостатка динамизма своего игрового процесса. Скорее наоборот – основная проблема жанра MMORPG связана с тем, что на людей обрушивается СЛИШКОМ много событий и информации. Но *Neocron* – случай особый. Оказавшись в этом постапокалиптическом мире, вы почувствуете лишь замешательство, скуку и... одиночество. И это позор для разработчиков, поскольку базовая идея, положенная в основу *Neocron*, выглядела весьма многообещающе.

Увы, сегодня, для того чтобы привлечь избалованных геймеров, недостаточно оригинальной социальной структуры и необычного игрового мира. Нашему брату подавай увлекательный геймплей, нам должно быть все время интересно, мы должны постоянно быть заняты чем-то важным. А если игра не может нам все это предложить в полном объеме, то нужно, по крайней мере, чтобы у нее было сильное и многочисленное фанатское сообщество. К сожалению, авторам Neocron не удалось добиться успеха ни на одном из этих фронтов.

Вот вам первый признак того, что разработчики изначально пошли по неверному пути: чтобы узнать предысторию игры, вы должны прочитать 16 страниц текста в мануале. Ну разве это не халтурный подход? Ведь увлекательная история постъядерного мира должна раскрываться перед нами в процессе игры, она должна быть контекстно зашита в геймплей! Хотите еще пример? Пожалуйста: покинув апартаменты своего альтер эго и оказавшись в большом мире, вы обнаружите, что есть только два способа наращивать благосостояние персонажа – курьерские миссии и бои. Оба этих занятия настолько однообразны и утомительны, что ваш энтузиазм по поводу достоинств *Neocron* улетучивается буквально на глазах.

Курьерские миссии заключаются в том, что вы перемещаетесь из одной части города в другую, берете посылку, а затем доставляете ее по назначению. Скукота. Единственный положительный момент в таких миссиях – возможность посетить живописные уголки города...

Остаются бои. Здесь имеется одна загвоздка: если при генерации персонажа вы не сделали его GenTank'ом (генетически модифицированным человеком-танком), то он будет раз за разом умирать при каждой встрече с крысой, тараканом или летучей мышью. К счастью, погибнув, вы возрождаетесь в собственных апартаментах, и все, что вам после этого нужно для счастья – это заплатить какие-то жалкие 200 кредитов, чтобы получить обратно свой рюкзак и личные вещи. Проблема заключается в том, что на старте вы получаете всего 600 кредитов. И после четырех смертей герой остается без копейки и, соответственно, без малейшей возможности вернуть вещи – по крайней мере, до тех пор, пока он вновь не разживется деньгами. А значит, нужно снова становиться мальчиком на побегушках...



Полумрак, неоновые огни, бородатые мужики... Что это – онлайновая RPG или бар «Голубая устрица» из фильма *«Полицейская академия»*?



Будьте осторожны в районе, отмеченном красным. Каждый раз, когда я заходил там в Pussycat Club, игра намертво зависала...

Все это ужасно разочаровывает и раздражает – ведь жанр MMORPG уже давно проскочил ту стадию своей эволюции, когда подобный однообразный геймплей считался верхом совершенства по той простой причине, что ничего более интересного тогда еще не изобрели. Господа разработчики! Пресловутая свобода геймплея, считающаяся главным достоинством онлайновых игр, отнюдь не подразумевает, что геймплей должен быть однообразным, занудным и бесцельным. Не этого, мы ждали от вас, не этого...

Проблемы игрового дизайна усугубляются постоянными ошибками на сервере и зависаниями. Социальная структура мира *Neocron* на поверку оказалась совершенно невыразительной. Да и сам одноименный мегаполис – это на самом деле город-призрак, в котором почти нет живых обитателей (что отнюдь не способствует созданию футуристической киберпанковской атмосферы). Вокруг игры, конечно, существует некое геймерское сообщество, но его представители предпочитают кучковаться в нескольких избранных местах, на которые вы в своих странствиях по безлюдному городу можете наткнуться лишь случайно. А еще игроки в Neocron далеко не всегда дружелюбны... Может быть, вы получите ответы на свои вопросы, а может, и нет...

Пробыв в мире Neocron достаточно долгое время, вы обнаружите в нем и интересный сюжет, и глубину. Вы с удивлением выясните, что миссии тоже бывают разные, в том числе весьма серьезные и увлекательные. Но я боюсь, что если игра и дальше будет пребывать в таком же состоянии, как сейчас, то ее достоинства откроют для себя лишь очень немногие геймеры – хардкорные энтузиасты, готовые в течение нескольких месяцев выкладывать по 10 баксов непонятно за что...

Оказавшись в этом постапокалиптическом мире, вы почувствуете замешательство, скуку и... одиночество.

ВЕРДИКТ ★★☆☆☆

Ребятам из Reakktor Media следовало бы уделить поменьше сил игровой графике и побольше – геймплею и балансировке.



Если сражение выходит из-под контроля, замедлите время или поставьте игру на паузу, чтобы спокойно оценить обстановку и отдать необходимые приказы.



Tsushima

За тех, кто в море! **РАФАЭЛЬ ЛИБЕРАТОРЕ**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ
ИЗДАТЕЛЬ: **HPS SIMULATIONS**
РАЗРАБОТЧИК: **HPS SIMULATIONS**
ЖАНР: **WARGAME** РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, КРОВЬ, НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$39.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM 133 MHZ, 32MB RAM, 250MB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **НЕТ**
MULTIPLAYER: **LAN, INTERNET**

Как известно, Джон Тиллер (John Tiller) и его команда не отягощают свои игры попсовыми графическими красивостями. Тем не менее, *Tsushima* – вторая часть серии *Naval Campaigns*, издаваемой студией HPS Simulations, – может похвастаться высочайшим уровнем баланса и потрясающей играбельностью, столь редко наблюдаемыми в морских вогреймах.

Для тех, кто не в курсе: Цусима – это главное морское сражение Русско-японской войны (1904-1905). Тогда, в 1905 году, Японский Императорский флот разгромил Балтийский флот России неподалеко от Цусимского пролива, и, по сути, эта битва решила исход всей войны.

Tsushima может похвастаться высочайшим уровнем баланса и потрясающей играбельностью, столь редко наблюдаемыми в морских вогреймах.

Обладая довольно простым дизайном, *Tsushima* дает игроку возможность действовать как за Россию, так и за Японию, причем исход боя зависит исключительно от ваших стратегических способностей. На тактическом уровне столкновения боевых кораблей идут в реальном времени, а наличие четко сформулированных задач миссий придает интерес даже тем сценариям, которые при другом раскладе никто не стал бы играть, по крайней мере, в здравом уме. То есть вовсе не нужно пытаться утопить ВЕСЬ вражеский флот, превосходящий ваш в три раза, – чтобы выиграть миссию, достаточно лишь выполнить ее задачи.

Грамотное управление флотом требует учета многочисленных факторов. Нужно хорошо представлять себе возможности различных паровых судов, включая дальность поражения, наличие торпед и мин, скорость, урон, наносимый кораблям и т.д. и т.п. Возможно, кого-то напугает сильный AI и необходимость держать в голове множество деталей, но не бойтесь – в игре имеется несколько режимов ускорения/замедления времени и возможность в любой момент включить паузу и спокойно отдать приказы.

Кроме того, есть возможность смоделировать не всю битву, а ее отдельные фрагменты. Рассматривается и альтернативный вариант развития событий, предполагающий объединение Балтийского и Тихоокеанского флотов с последующим нанесением мощного удара по Японскому Императорскому флоту. Игра содержит еще несколько сражений Русско-японской войны, включая битву в Желтом море и Ульсан, – т.е. сценариев достаточно, чтобы удовлетворить даже самого дотошного воргеймера.

Многопользовательский режим Tsushima допускает игру более чем двух человек (но только по одному Адмиралу на каждой стороне), имеется полноценный редактор сценариев, позволяющий модифицировать поставляемые с игрой миссии и создавать новые. В общем, если вы любите военно-морскую историю или являетесь преданным поклонником жанра воргеймов, то *Tsushima* – это именно то, что вам нужно.

ВЕРДИКТ ★★★☆☆
Джон Тиллер смоделировал еще один малоизученный военный конфликт. Получилось весьма играбельно.

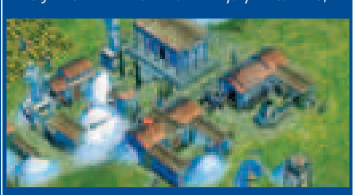
ПАТЧИ К ИГРАМ

Перекройка истории

Age of Mythology/Arx Fatalis

Томас Л. МакДональд

Большое количество безупречно отшлифованных RTS, вышедших в прошлом году, – *Medieval: Total War, Age of Mythology, WarCraft III* и *Warlords Battlecry II* – убедительно доказывает, что данный жанр достиг высочайшего уровня совершенства. Конечно, каждая из вышеназванных игр подвергалась после выхода легкой корректировке и балансировке, но все вышедшие к ним патчи лишь улучшали то,



что и так нормально работало, а не являлись «капитальным ремонтом» движка и баланса. Студия Ensemble продолжила традицию «косметических обновлений», выпустив *Age of Mythology v. 1.02*, посвященную главным образом мелким проблемам баланса.

Большая часть изменений связана с настройкой параметров юнитов. Loki's Ox Carts потеряли 80 хит-пойнтов, а Ancestors – 40. Odin получил охотничий бонус, повышающий эффективность охоты дварфов с +10% до +20%. Апгрейд Thor's Pig Sticker также увеличивает эффективность охоты с +10% до +20%. Raiding Cavalry получила на 10% больше Pierce и на 5% больше Hack Armor. Helepoli – одни из самых проблематичных юнитов в игре – теперь, потеряв 50 хит-пойнтов, имеют на 15% меньше Hack Armor и занимают на один population slot больше. Изменилась стоимость Norse Longhouse, Isis obelisk и Egyptian Barracks. Мелкая погрешность со статистикой на Ensemble Studios Online также была исправлена.

Ох уж эти французы... Arkane Studios выпустила для *Arx Fatalis* патч, исправляющий одну серьезную проблему, но чтобы обеспечить максимальную путаницу, эти ребята оставили номер версии 1.15. Возможно, маленькие девелоперские студии просто боятся цифры 6? В любом случае, раньше, если игрок не освобождал Kultar из темницы в начале игры, то в замке Kultar его атаковал. Это означало невозможность закончить игру, так как вход в канализацию не открывался. И эта проблема была-таки решена безымянным патчем – назовем его для ясности v.1.15 Часть Вторая. Еще есть идея скинуться всем миром и купить для Arkane новый номер версии...

Результат бомбардировки всегда опустошителен. Этому танку осталось жить несколько секунд.

Противостояние: Азия в огне

Новые кампании, новые юниты, старые идеи. ОЛЕГ КОРОВИН

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **РУССОБИТ-М**
РАЗРАБОТЧИК: **FIREGLOW**
ЖАНР: **REAL-TIME STRATEGY**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$5-7**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 500, 128 MB RAM, 16 MB 3D-УСКОРИТЕЛЬ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **НЕТ**
MULTIPLAYER: **LAN, INTERNET (2-12 ИГРОКОВ)**

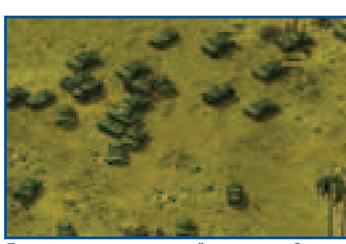
«*Противостояние*» – поистине легендарный сериал. Более реалистичную и исторически достоверную игру еще поискать надо. Однако – вот незадача – вышел долгожданный *«Блицкриг»*, пышущий новыми идеями и оригинальными находками. А *«Противостояние»* остается верным себе. И, к сожалению, не могу сказать, что это исключительно здоровый консерватизм.

На коробке *«Противостояние: Азия в огне»* большими буквами значится: «Продолжение самой популярной стратегии в реальном времени». Оставим за скобками вопрос о скромности разработчиков. Гораздо интереснее для нас слово «продолжение». Тут уж, как говорится, назвался груздем, полезай в кузов. Раз перед нами не add-on и не expansion pack, то и оценивать будем по всей строгости.
К слову, размер игры по-настоящему впечатляет – expansion pack'и такими действительно не бывают.

Игра охватывает период с 1950 по 1973 г.г. и включает в себя 4 кампании: на стороне Израиля, Египта, Северной Кореи и США (см. врезку). Итак, Вторая мировая осталась в прошлом. Во что это выливается? Правильно, прежде всего, в новые юниты. Перечислять их не буду по двум причинам. Во-первых, список действительно достаточно обширный, а во-вторых, – чего уж греха таить – большое значение это имеет только для самых-самых знатоков истории и любителей дотошного реализма. Забегая вперед, сразу скажу, что они-то получат от игры максимум удовольствия, для них тут созданы все условия. Второй немаловажный факт, вытекающий из смены места действия, – новые виды ландшафта. Реально это ничего не меняет, но глаз радует.

В чем *«Противостоянию»* (любой части сериала) никак не откажешь, так это в реализме. Учитывается убойная сила каждого вида оружия, сила взрывной волны от снарядов, значение имеет поле зрение каждого юнита и т.д. и т.п. Уровень реализма столь высок, что вы смело можете вооружаться учебниками по военному делу и вести сражения в полном соответствии с наставлениями легендарных стратегов. Но! Даже реализм хорош в меру. Мне, например, постоянно массу неудобств доставлял тот факт, что практически любой танк или БМП (я уж не говорю про артиллерию) стреляет на расстояние нескольких экранов. Во что это выливается? Да в то, что строю я, скажем, понтонную переправу. Остается буквально несколько метров до берега, и тут моих строителей накрывает взрывной волной. Хорошо, допустим, сам виноват: надо было предварительно провести разведку, выслать самолеты или хотя бы строить переправу в другом месте. Но вот, наконец, мои танки начинают перебираться на другой берег. Завязывается бой и... пошло-поехало. Выделил несколько танков, осмотрелся на местности в радиусе 2-3 экранов, нашел противника, приказал его атаковать. Вернулся на 2-3 экрана назад. Выбрал другие несколько танков... И так без конца. При этом карта скроллится слишком быстро, немудрено и проскочить мимо цели, а настроить этот параметр нельзя.

Еще одна фирменная особенность игры – поистине гигантские размеры карт. Опять-таки настоящие стратеги оценят простор для маневра и тактического планирования. Но для не хардкорного фаната это снова означает проблемы. Ведь форма солдат и окраска техники делается не абы какая, а маскировоч-


Я еще не отдал ни одной команды. Это так юниты сами пытаются построиться перед боем.


Взрывы – пожалуй, самый впечатляющий спецэффект в игре.



Перед началом миссии юниты обычно выстроены в ровные колонны. Любо-дорого смотреть.



Штурмовать укрепленные позиции, охраняемые бронетехникой, невероятно трудно.



В таких экзотических декорациях даже как-то неловко вести кровопролитную войну.



Грамотно нарисованные тени создают полную иллюзию трехмерности.

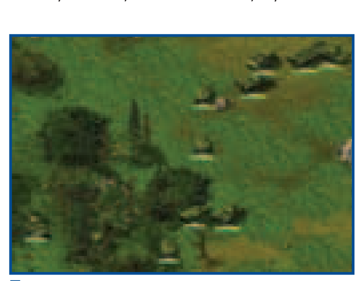


Высадка солдат на берег всегда рискованна. Кто знает, где притаилась артиллерия противника?

ная. А это значит, что разглядеть противника (и даже свои войска) на карте ой как непросто. В миссиях, где в наши задачи входит тотальная зачистка местности, приходится по много раз просматривать всю карту на предмет поиска оставшихся в живых врагов. Мини-карта тоже не спасает. Слишком уж она мелкая. Разглядеть на ней что-нибудь можно только при наличии монитора с очень внушительной диагональю.

Проблемы с интерфейсом достались игре в наследство от предшественников. Ей-богу, могли бы хоть добавить возможность строить юниты в формации. Так нет ведь. Есть, правда, команда, заставляющая войска двигаться с одинаковой скоростью, но это особо не спасает. Алгоритм path-finding тоже оставляет желать много лучшего (хотя уж над ним-то грех не поработать в продолжении). На большие расстояния (а уж тем более через мосты) армию лучше отправлять только при условии неусыпного надзора над ней. Желание разработчиков вынести как можно меньше элементов интерфейса на экран вполне понятно. Действительно, хороший обзор помогает лучше ориентироваться. Но из-за него мы лишились многих столь необходимых опций. Так, практически невозможно понять, какие же именно юниты находятся в выделенном мышью отряде. Единственный способ это выяснить – навести курсор на конкретный танк или солдата. И если технику еще более-менее можно научиться узнавать на глаз, то с крошечными человечками этот номер не пройдет.

Графически игра не изменилась, но в этом и не было особой необходимости. *«Азия в огне»,* несмотря на свою полную двухмерность, смотрится просто замечательно. Очень красивые разнообразные ландшафты, взрывы, поднимающие клубы пыли и дыма, впечатляющие модельки боевой техники – словом, все на высоте.



Поездка танков через лес может закончиться тем, что кто-то из них потеряется.



ПРИЧИНЫ КОНФЛИКТОВ

Действие игры основано на событиях второй и третьей арабо-израильской войны, а также войны в Корее. Каковы же их причины?

Инициатором второй арабо-израильской войны, начавшейся в 1956 году, стал Израиль. Причиной стало то, что Египет вел весьма агрессивную внешнюю политику, что угрожало национальным интересам Израиля. Причиной третьей войны стали... все те же противоречия между Израилем и исламскими странами Ближнего Востока. Коса вновь нашла на камень, и члены Арабского Содружества решили вступить в очередную войну.

Война в Корее началась в 1950 году – Северная и Южная Кореи устроили взаимный артобстрел. Не долго думая, США (вместе с 15 союзниками) ввязались в конфликт. И плохи были бы дела Северной Кореи, если бы Китай и Советский Союз не оказали ей свою поддержку. В 1953 году было подписано соглашение о прекращении огня.

Резюмирую: *«Азия в огне»* практически ничем не отличается от своего предшественника. Новые кампании да новые юниты... маловато будет. И что самое обидное, ни один из серьезных недостатков, которыми страдали все игры сериала, так и не был исправлен. А по сему финальный вердикт: только для фанатов!

ВЕРДИКТ ★★★☆☆

Дотошный реализм, отличная графика, проблемы с интерфейсом и никаких нововведений.

Суматошный New Berlin, удаленная пиратская база Malta и т.д., и т.п. – в игре множество систем и городов, которые вам предстоит открывать и исследовать.

Freelancer *(альтернативный американский обзор)*

Достопочтенный *Privateer 3*, отныне я нарекаю тебя Freelancer! **ТЬЕРРИ НГУЕН**



ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **MICROSOFT**
РАЗРАБОТЧИК: **DIGITAL ANVIL**
ЖАНР: **СИМУЛЯТОР ХАНА СОЛО**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$49.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 600, 128 MB RAM, 1.3 GB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 1 GHZ, 256 MB RAM**
MULTIPLAYER: **LAN, INTERNET (2-32 ИГРОКА)**

Три с половиной года назад мы во всеуслышание заявили, что *Freelancer* произведет революционный переворот в мире компьютерных игр. Что он не просто станет новым словом в жанре космических симуляторов, а откроет новую эру в истории PC-игр. С тех пор вышло довольно много хороших вещей, и хоть вопреки нашему предсказанию *Freelancer* и не потряс основ игровой индустрии, тем не менее, он сделал другое, не менее важное дело – вернул нас к истокам, к классике вроде *Privateer*.

Хан Соло приглашает друзей

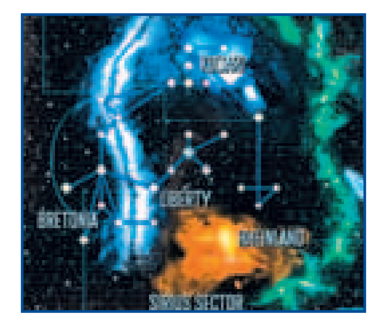
Как правило, сюжетная линия в играх данного жанра играет довольно важную роль – она служит логическим обоснованием того, что игрок последовательно проходит стадии узника, беглеца, борца за свободу и, наконец, Последней Надежды Человечества. А уж если вам выдается некий эксклюзивный корабль, играющий ключевую роль в развитии сюжетной линии, то история вообще выходит на первый план. В противном случае можете смело махнуть на нее рукой. Очень приблизительно игровой процесс *Freelancer* можно описать как «*Privateer 3 с элементами Diablo и Morrowind*». Вы выполняете боевые миссии, зарабатываете деньги, с выгодой покупаете и продаете товары и в конечном итоге тратите все на покупку более мощных кораблей и более крутого оборудования. Причем игра скрупулезно фиксирует, кому вы помогали и на кого нападали, – ведь именно послужной список определяет отношение к вам 50 различных фракций, существующих в мире *Freelancer*. И от вашей репутации зависит, кто будет вам помогать, а кто – стараться убить, и где вам можно приземляться, а где – нельзя.

Многопользовательский режим помещает вас в гигантскую, живущую своей жизнью вселенную, в которой можно сколько угодно сражаться, грабить и исследовать. Никакого центрального сервера, являющегося важнейшим элементом всех онлайновых RPG, здесь не требуется – подобно *BF1942*, серверами служат компьютеры самих игроков – и, тем не менее, больше всего мультиплеер *Freelancer* напоминает *Privateer: Online*. Исследовать вселенную в одиночной кампании тоже очень весело, спору нет, но, как выяснилось, намного веселее заниматься торговлей и грабежом вместе с друзьями, запустив на одной из машин интернет-сервер.

Для полетов в космическом пространстве вам не потребуется упражнять мышцы предплечья, борясь с тугим джойстиком, – *Freelancer* предлагает мыше-клавиатурный интерфейс управления космическими кораблями. Причем этот интерфейс полностью совпадает с тем, к чему мы привыкли в шутерах (WSAD плюс мышь) – в результате бои во *Freelancer* мне лично представляются более «отточенными» и «тактически элегантными», чем в традиционных космических симуляторах. В зависимости от ситуации сражения могут иногда сводиться к элементарному point-and-click, а могут по сложности превосходить даже то, что творилось в безумном *FreeSpace 2*, когда для каждой ракеты, противоракеты, мины и захватывающего луча имеются (и активно используются!) «горячие клавиши».

Миллионы звезд

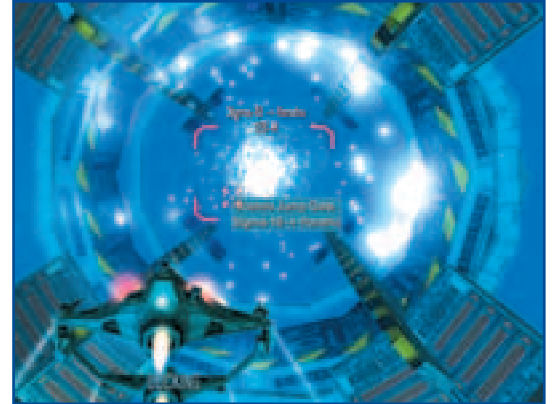
Freelancer изобилует мелкими деталями, которые в комплексе создают ощущение по-настоящему живой вселенной. Пилоты здесь значительно более разговорчивы, чем в любом другом космическом симуляторе, – они без умолку болтают о том, с кем дерутся, что везут или почему нуждаются в подмоге. Даже если в данный конкретный момент никто не вопит о помощи, то уж разговоров вокруг вас – сколько угодно... Изысканная пища и живые инопланетные организмы являются очень скоропортящимся грузом, причем они пропадут намного быстрее, если вы по глупости решите лететь через радиоактивную туманность... На бесхозном корабле, везущем груз с военной исследовательской базы, можно найти экспериментальные образцы оружия, которые не



Моя карта после завершения сюжетной кампании. Обратите внимание, что я лишь слегка изучил сектор Rheinland и практически не затронул Edge Worlds. Черт возьми, это действительно ОЧЕНЬ большая вселенная...


Большинство миссий сводится к уничтожению вражеских кораблей, перехвату контрабанды или разрушению баз.




В одиночной кампании благодаря прыжковым вратам и космическим трассам путешествия воспринимаются нормально. Но в мультиплеере они порой сильно достают, особенно если вы и ваш приятель находитесь на расстоянии двух-трех систем друг от друга.

купить в обычных магазинах... А в многопользовательской партии, когда я и мои коллеги по редакции одновременно приземлялись на космической станции, мне бросилось в глаза, что все мы садились в разные доки...

Исследование космических просторов всячески поощряется и, по всей видимости, является наиболее увлекательным элементом игры. В процессе прохождения одиночной кампании я в течение примерно 25 часов посетил 30 звездных систем из 48, а мой пилот получил 18-й уровень (притом, что максимально возможный – 40-й). Мне удалось опробовать не так уж много различных кораблей, а ближе к концу некоторые торговцы предлагали модели, которых я вообще до этого ни разу не видел. Как-то раз я оказался в системе с очень оживленным движением – через нее проходили пути всех торговых компаний, – и решил немного попиратствовать (бесплатный хинт: система называется Galileo и находится между секторами Libertania и Kusari).

На фоне общего великолепия отдельные недостатки *Freelancer* бросаются в глаза особенно сильно. Больше всего раздражают крошечные пузырьки с маной... пардон, я хотел сказать, «батареи подзарядки щитов». В отличие от того же *Diablo II,* они выпускаются исключительно в миниатюрной упаковке. И если ваш корабль в состоянии загрузить их в количестве 50 штук, то это означает всего лишь пять полных перезарядок. Неужели дизайнеры Digital Anvil не могли выпустить более мощные, пусть даже и более дорогие батареи, занимающие такое же пространство, – чтобы наличие в запасе 30 батарей означало возможность вылечиться 30 раз, а не три?

Интерфейс неплох, но тоже не свободен от недочетов. Для атаки по крыльям или двигателям вы вынуждены выбирать цель на экранном меню – но ведь во время использования этого меню вы не можете с помощью мыши управлять кораблем! В результате в разгар напряженного космического боя очень трудно нанести прицельный удар – в этой ситуации дополнительные «горячие клавиши» оказались бы совсем не лишними.

Игроки, предпочитающие карьеру торговцев, будут разочарованы отсутствием миссий, связанных с доставкой грузов. Без четких и недвусмысленных формулировок типа «взять предмет X в точке A и доставить его в точку B» вы вынуждены использовать опции «лучшие цены» и «лучший путь», чтобы самостоятельно прокладывать приносящие выгоду торговые маршруты и опрашивать NPC на предмет свежих слухов. Это, конечно, довольно интересно, но все равно наличие торгово-транспортных миссий игре совсем не повредило бы. Экономика статична – цены на все товары во всех системах являются фиксированными. Мне лично, это, в общем-то, было по барабану, но я знаю, что многие ждали от *Freelancer* гибкой и динамичной торговой системы.

Тем не менее, несмотря на все недочеты, главным достоинством игры, однозначно выводящим ее в разряд суперхитов, является уже упомянутое чувство «живой вселенной». Кроме того, очень радует возможность объединиться с друзьями и стать или шайкой самых отъявленных мерзавцев в галактике, или же группой благородных рыцарей, несущих мир и добро. Смог ли *Freelancer* стать новым словом в своем жанре и в индустрии компьютерных игр? Трудно сказать. Но, в любом случае, перед нами великолепная современная игра, выполненная в классических традициях столь редкого сейчас жанра космических симуляторов. Это лучшее творение Криса Робертса, хотя сам Крис Робертс почти не принимал участия в его разработке. *Freelancer* оказался вполне достоин тех долгих лет, что мы потратили на его ожидание. Рекомендую.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Возможно, *Freelancer* и не совершил переворота в игровой индустрии, но все равно – это лучший космический симулятор со времен *FreeSpace 2* и *Privateer*.

Реки, водопады и озера на движке *Vietcong* выглядят очень красиво.

Vietcong

Апокалипсис сегодня. **ГЛЕБ СОКОЛОВ**



ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **TAKE TWO INTERACTIVE/1C**
РАЗРАБОТЧИК: **ILLUSION SOFTWORKS / PTERODON**
ЖАНР: **TACTICAL 3D-ACTION**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$49.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 500, 128 MB RAM, 1GB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 700, 256 MB RAM, 3D-КАРТА С 32 MB**

Может, на севере, может, на юге,
Или еще где-то там,
В странные игры играют люди,
Жизнь там и смерть пополам.
Кто нападает, а кто защищается --
Это для них все равно,
Страха не зная, они убивают,
Лучше, чем Рэмбо в кино...

Группа «Мастер»,
«Дикие гуси»/ «Песни Мертвых», 1996

Рокот пропеллера вертолета летел над обожженной землей. Там, внизу, шла война. Жестокая беспощадная борьба, уцелеть в которой означало – стать другим. И, быть может, даже сейчас, где-то среди непролазных зарослей тропического леса, над которыми пролетает вертолет, кто-то уже взял тебя на прицел... А вдали, около гор, в низине, клубится туман. Туда, в джунгли, каждый день уходят отряды. Не все из них возвращаются. Некоторые привыкают. Другие тихо сходят с ума. А третьи просто выживают. Впереди появляется конечная цель путешествия – американская военная база. Добро пожаловать во Вьетнам, солдат, добро пожаловать в ад...

Хороших игр, основанных на событиях реальных войн второй половины XX века, известно не так уж и много. Сложно сказать, почему. Возможно, война может превратиться в такую игру, лишь перестав быть вчерашней или сегодняшней, слишком близкой болью миллионов сердец... Уходя с каждым днем все дальше в историю, страшные события прошлого приобретают более абстрактный характер и, наверное, начинают восприниматься чуть-чуть по-другому.

Тактический 3D-action *Vietcong* от команды Illusion Softworks – это, на мой взгляд, довольно редкий пример действительно удачной игры, базирующейся на событиях войны во Вьетнаме. И причина здесь кроется даже не в стандартных для добротного шутера критериях оценки вроде красивой графики, умного AI или великом разнообразии оружия. Нет, *Vietcong* – это, прежде всего, атмосфера. Ее созданию здесь призвано послужить все: начиная от ловко подсмотренного разработчиками в знаменитом *Half-Life* вертолетного путешествия перед началом игры и вплоть до музыкального сопровождения. Конечно, при желании *Vietcong* можно проходить почти как любой самый обычный action – старый надежный автомат в руках, и никакой враг не устоит перед стремительной атакой в духе *Q3* или *UT*. Но попробуйте для начала побродить по военной базе, наблюдая за течением жизни рядовых и офицеров американской армии. Сходите в клуб, поболтайте с NPC, прислушайтесь к музыке доносящейся из хриплого динамика чьего-то старого приемника. Можно пострелять в тире, заодно подобрав себе наиболее подходящее вооружение. Кстати, во *Vietcong* у нас нет возможности таскать за собой громадный арсенал винтовок, пулеметов и базук. На задание с собой можно брать только три вида оружия – десантный нож, пистолет и что-нибудь более крупнокалиберное на ваш вкус.

Выполнение миссий во *Vietcong* также обычно не сводится к самоубийственным атакам на позиции противника. Хотя бы потому, что такая тактика наверняка потребует от вас завидной способности легко избегать прицельной стрельбы снайперов или не таких точных, но не менее смертоносных гранат и замаскированных ловушек. Правда, порой, искусственный интеллект (вернее, идиот!) врагов и союзников вызывает легкий шок. Когда вьетнамский партизан ведет себя, словно монстр из первого *Doom*, это настораживает. Зато в игре хватает заскриптованных сценок, что в какой-то степени реабилитирует недостатки AI. В одной из первых миссий мы приезжаем в небольшую вьетнамскую деревушку – здесь жизнь идет своим чередом, хотя и выглядит быт местных жителей достаточно убого. Но они живут, дышат, чувствуют. А через две минуты со стороны леса раздаются хлопки выстрелов, и вокруг начинают падать люди. Из укрытия на холме бьет снайпер. И ты понимаешь, что это все-таки война...

Vietcong не считался бы тактической игрой, не будь у нас под командованием собственного небольшого отряда. Здесь имеются представители нескольких военных специальностей, например, медик и сапер. Первый исполняет роль походной аптечки, подлечивая сослуживцев, тем более что в игре иногда даже одно единственное вражеское попа-



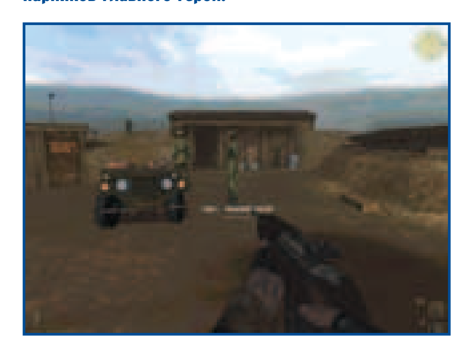
Этот вражеский солдат обречен...



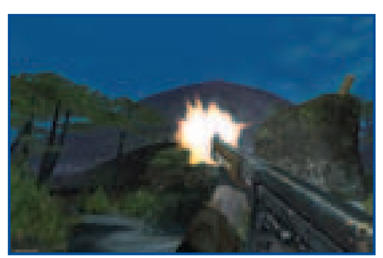
Направляясь к месту службы, можно не только любоваться окрестностями, но и узнать немало интересного от сослуживца, а в будущем – одного из напарников главного героя.



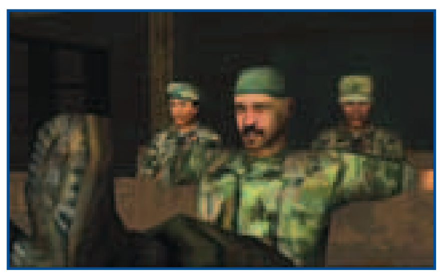
Из-за хитроумно замаскированных ловушек в джунглях нужно соблюдать особую осторожность.



Если надоело впустую разгуливать по лагерю, то можно разыскать офицера, который тут же обязательно придумает вам задание.



Странная особенность: AI противника резко умнеет на дальних расстояниях, а вражеские солдаты даже перестают промахиваться!



Командование проводит собрания и брифинги в достаточно раскрепощенной атмосфере.

дание может привести к фатальным последствиям. Сапер обеспечивает безопасное прохождение отряда по джунглям, кишащим не только партизанами, но и хитро замаскированными ловушками. Впрочем, научиться выполнять операцию по обезвреживанию мин может и сам главный персонаж. Это наверняка избавит вас от лишних забот и необходимости обращаться за помощью к AI, который имеет дурную привычку не всегда понимать, чего же от него хотят. Например, ваш покорный слуга при выполнении одного задания не стал разминировать проход на лесной тропинке, а попросту перепрыгнул через ловушку и пошел себе дальше. Каково же было мое удивление, когда обнаружилось, что весь отряд, в полном составе, исчез. Вернувшись, я обнаружил, что бойцы по-прежнему стоят на месте, с надеждой поглядывая то на командира, то на растяжку, оставленную на тропинке зловредными партизанами...



Иногда помощь напарников бывает очень кстати!

Впрочем, идя по лесу, далеко не всегда хочется смотреть исключительно под ноги, выискивая очередную ловушку. Джунгли действительно красивы, и притом вполне реалистичны. Кроме врагов, здесь хватает и всевозможной мирной живности вроде жучков-паучков, бабочек, лягушек и попугаев. Частенько разработчики игр в жанре action пренебрегают подобными мелочами. Но во *Vietcong* изучение окружающего мира порой кажется не менее увлекательным, чем непосредственно игровой процесс.

При этом должен заметить, что движок игры отнюдь не выделяется на фоне своих собратьев большим количеством поддерживаемых новомодных эффектов. Некоторые модели при детальном рассмотрении кажутся достаточно корявыми, да и анимация порой прихрамывает. Другое дело, что грамотная работа дизайнеров игры в большинстве случаев перекрывает эти недостатки.

Особого внимания заслуживают озвучка и музыкальное сопровождение *Vietcong*. С первой все более-менее стандартно, хотя выполнена она на вполне достойном уровне. А вот музыка в игре – это отдельный разговор. К счастью, разработчики не пошли по пути наименьшего сопротивления, насочиняв десяток невразумительных композиций, навевающих ассоциации с дешевыми боевиками. Нет, музыка из *Vietcong* – это один из тех самых мощных элементов игровой атмосферы! Настоящий рок эпохи The Doors, Slade или Creedence Clearwater Revival как нельзя лучше соответствует общему духу игры. Пожалуй, здесь каждую композицию можно слушать отдельно, хотя это лишь мое скромное мнение.

Как и в любом добропорядочном шутере, есть во *Vietcong* и многопользовательский режим. Штука достаточно интересная, хотя до уровня сингла и не дотягивает. Разработчики предлагают всем желающим на выбор несколько режимов игры, причем как давно уже ставших стандартными вроде CTF, так и собственноручно изобретенных новинок. Для желающих потренироваться в стрельбе по ботам такая возможность предоставляется в так называемых «быстрых сражениях» (Quick Fights). Но сразу же оговорюсь – никакими элементами тактики тут и близко не пахнет. Deathmatch – он и во Вьетнаме deathmatch.

Исключив сравнительно мелкие недостатки, я безо всякого зазрения совести назвал бы *Vietcong* одной из лучших игр, посвященных войне во Вьетнаме. В меру сложный и реалистичный, достаточно серьезный и умный, чтобы не выглядеть очередной аркадной поделкой «на тему», этот шутер заслуживает внимания. И не только поклонников жанра. Так что настоятельно рекомендую, не пожалеете!

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Одна из лучших игр в жанре Tactical 3D-action за последнее время. Не больше, но и не меньше.

REVIEW



Высадка морского десанта Союзников на карте Operation Husky сильно осложняется тем, что у них имеется всего одна зенитная пушка.

Battlefield 1942: The Road to Rome

Уйма новых танков, самолетов и лягушачьих лапок... **ДЖЕФФ ГРИН**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **ELECTRONIC ARTS**
РАЗРАБОТЧИК: **DIGITAL ILLUSIONS CE**
ЖАНР: **FIRST-PERSON SHOOTER**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$19.95**
ТРЕБОВАНИЯ: **BATTLEFIELD 1942; PENTIUM III 500, 128MB RAM, 400MB НА ДИСКЕ, 3D-КАРТА С 32MB**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 800, 256MB RAM, 3D-КАРТА С 64MB**
MULTIPLAYER: **LAN, INTERNET (2-64 ИГРОКА)**

Похоже, выпуская *Battlefield 1942*, руководство Electronic Arts не отдавало себе отчета, какой шедевр выходит из их стен. Тем не менее, очень быстро молва о новом хите разнеслась по всем городам и весям, и сейчас *BF1942* с успехом борется за звание самого популярного онлайнового шутера с Великим и Ужасным *Counter-Strike*. С точки зрения геймплея, этот сетевой экшен больше напоминает навороченный мод к Half-Life (в моих устах это похвала!), чем серьезный военный симулятор – он сочетает простоту, доступность и динамику классических онлайновых шутеров с возможностью использования разнообразных боевых машин и необходимостью эффективного командного взаимодействия.

The Road to Rome является первым официальным адд-оном к *BF1942, и нужно признать, что вещь получилась первоклассная. Сюжетной основой The Road to Rome* послужила итальянская военная кампания Союзников – соответственно, игра включает шесть новых карт и две новых воюющих стороны – Французское сопротивление и Итальянскую Армию (странно лишь, что ни у той, ни у другой в опциях нет возможности мгновенно сдаться противнику). Переход к итальянским пейзажам выглядит просто потрясающе – каждая карта демонстрирует стильные и разнообразные ландшафты, от покатых гор до протяженных пляжей, от крутых утесов до плоских открытых полей, – в результате все классы персонажей наконец-то стали по-настоящему полезными и важными для достижения победы. И хотя самолеты и танки по-прежнему являются важнейшими инструментами завоевания контроля над территорией, тем не менее, в гористой Италии имеется достаточно мест, захватить и удержать которые можно, лишь играя за обычных пехотинцев, способных карабкаться на холмы, пересекать водные преграды и прятаться на узких тропинках и в кустах. А еще инженеры наконец-то научились убивать врагов штыком – поверьте, это будут самые приятные и памятные фраги в вашей жизни, удовольствие от которых сравнимо лишь с удовольствием забить противника ломом в незабвенном *Half-Life*!

Инженеры научились убивать врагов штыком – поверьте, это будут самые приятные и памятные фраги в вашей жизни, сравнимые лишь с забиванием противника ломом в *Half-Life*!

Вообще говоря, значение танков в *The Road to Rome* несколько снизилось по сравнению с оригиналом (и с точки зрения баланса, это просто замечательно!), так как все воюющие стороны получили мощные средства борьбы с ними: немцы и англичане обзавелись стационарными противотанковыми пушками, а американцы – скоростным грузовиком M3, оборудованным такой пушкой сзади. В результате «танковое кемперство», бывшее ранее излюбленным развлечением для всевозможных извращенцев, на новых картах сильно сократилось, что опять-таки не может не радовать.

А вот баланс самолетов, увы, подкачал. Некоторые стороны получили невероятно мощные машины, ломающие всю механику игры. Британский штурмовик Mosquito и немецкий BF-110 обрушивают на наземные цели воистину сумасшедшую огневую мощь, которой просто невозможно противопоставить сколько-нибудь эффективную защиту. Проблема усугубляется тем, что на некоторых картах (например, Operation Husky) средства противовоздушной обороны практически отсутствуют. В результате, попав на сервер, где действуют опытные летчики, вы станете большую часть времени проводить в очереди на респавн, а возродившись, будете через несколько секунд неизбежно погибать от удара с воздуха. А ведь проблему можно было бы элементарно решить, добавив зенитных орудий (кстати, имейте в виду – на некоторых серверах «воздушных кемперов» уже начали банить).



Одной из самых замечательных фишек *The Road to Rome* является то, что в гористой Италии пешие солдаты могут практически на равных бороться с танками и самолетами.

Если не считать мерзавцев, активно использующих описанную выше дырку в балансе, единственным серьезным недостатком *The Road to Rome* является жадность менеджеров EA. Потому что, по большому счету, все представленные в адд-оне фишки можно было бы просто выложить в Интернет для бесплатного скачивания. Ведь к новым картам даже не прилагается ни одного нового игрового режима! С другой стороны, дополнение стоит всего $20, а итальянские карты настолько хороши, что я лично после них уже не испытываю ни малейшего желания возвращаться к старым уровням *Battlefield 1942*. Всем поклонникам оригинальной игры настоятельно рекомендуется. Поскорей бы только авторы исправили баланс с этими проклятыми самолетами...

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Отличные новые карты и новое оружие сделали и без того популярный онлайновый шутер еще лучше. Вот только самолеты здесь слишком уж мощны...

Highland Warriors

Уильям Уоллес (очень медленно!) переворачивается в гробу. **ДЖОНА ДЖЕКСОН**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **DATA BECKER**
РАЗРАБОТЧИК: **DATA BECKER**
ЖАНР: **REAL-TIME STRATEGY**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ**
ЦЕНА: **$49.95**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 800, 128MB RAM, 600MB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 1.3 GHZ, 256MB RAM, 3D-КАРТА С 64MB**
MULTIPLAYER: **LAN, INTERNET (2-8 ИГРОКОВ)**

У шотландцев есть знаменитое национальное блюдо под названием «Хаггис» – бараний рубец начиняется овсяной мукой, нутряным жиром и рубленными потрохами, а затем варится до готовности. Как вы, наверное, уже поняли из рецепта, еда эта – весьма на любителя. То же самое можно сказать и про игру *Highland Warriors* – это блюдо из серии «не для всех». Риал-тайм стратегия от немецкого издателя Data Becker представляет собой комковатую смесь всевозможных фишек, позаимствованных из других игр, которыми набили полностью трехмерный мочевой пузырь, начали его варить и не доварили, – т.е. у блюда имеется ряд достоинств, но большинство геймеров, скорее всего, предпочтет воздержаться от его дегустации.

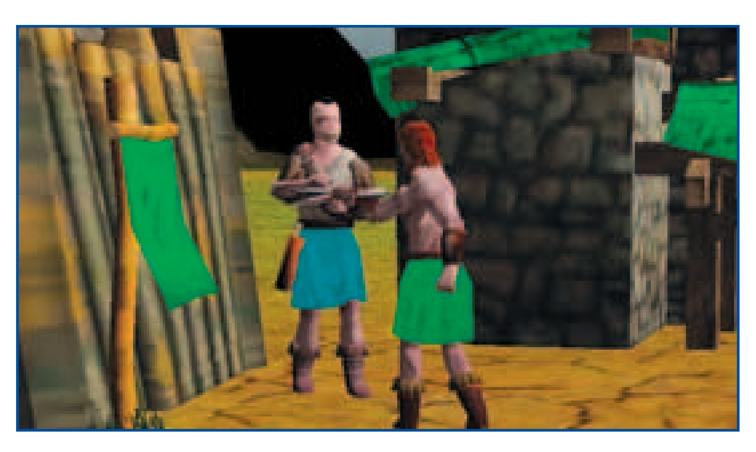
Несмотря на то что геймплей *Highland Warriors* выполнен в полном соответствии с классической, освященной временем схемой «сбор ресурсов, строительство юнитов, древо технологий», игра изо всех сил пытается выделиться на фоне остальных RTS, делая ставку на уникальный исторический сеттинг и оригинальную графику. Кроме того, *Highland Warriors* предлагает наличие уровней опыта для всех боевых юнитов и любопытную фишку под названием «специализация» для сборщиков ресурсов. А движок позволяет наблюдать все происходящее абсолютно с любого угла, включая возможность приблизить камеру так сильно, что вы сможете сосчитать волоски на ногах своих собратьев по клану, носящих модные в то время юбочки-килты.

Имеется четыре играбельных нации – три шотландских клана и подлые англичане, – причем каждая обладает собственными уникальными юнитами и могучими героями. Одиночная кампания состоит из 30 миссий, которые разбиты на группы, соответствующие сюжетным линиям, прописанным для каждой нации. В целом кампания очень грубо воссоздает реальную историю Шотландии, начиная с IX и заканчивая примерно XIV веком, хотя в ней и фигурирует множество абсолютно неисторических элементов вроде монстров и магии. Кроме того, имеются несколько отдельных карт для сражений в режиме Skirmish против компьютера и живых противников, а также редактор сценариев.

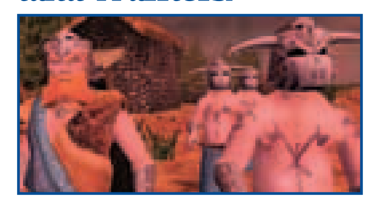
Если бы геймплей *Highland Warriors* полностью соответствовал многочисленным рекламным обещаниям, гордо красующимся на коробке с игрой, то это был бы настоящий шедевр, вполне достойный пополнить вашу коллекцию, невзирая на свою достаточно высокую цену. Но, увы, мы вынуждены констатировать, что эту порцию «Хаггис» следовало бы еще немного поварить, прежде чем подавать на стол. В игре полно досадных багов, а ее хваленая графика на поверку оказалась грубой, дерганной и нескладной. Многочисленные проблемы включают: глюки при инсталляции, чудовищное падение скорости при запуске сохраненной игры, периодические приступы кретинизма у юнитов, перестающих слушаться ваших приказов, и т.д. и т.п. Я обратил также внимание на то, что при атаке вражеских сооружений некоторые юниты получали повреждения и даже умирали (!), в то время как другие оставались нечувствительными к этой таинственной Смертельной Силе, исходящей от гибнущих зданий. Движок с большим трудом обрабатывает масштабные сражения, даже на машинах, превосходящих указанные на коробке минимальные системные требования, и в результате все ваши полководческие способности оказываются бесполезны, ибо юниты на поле боя не передвигаются, а произвольно телепортируются из одной точки в другую, – настолько долго игра обсчитывает каждый новый кадр. Впрочем, даже при отсутствии торможения анимация производит очень неважное впечатление – охранники, стоявшие на сторожевой башне, продолжают парить в воздухе даже после падения самой башни, а солдаты не маршируют по местности, а скользят, отмахивая примерно 100 метров за один шаг.

Ветеранам RTS одиночная кампания покажется слишком легкой и скучной. Впрочем, карты для skirmish-сражений значительно более увлекательны и сложны, даже при игре против компьютера. Главным достоинством *Highland Warriors* является многопользовательский режим через службу Gamespy или по локальной сети, но, скорее всего, у вас возникнут серьезные проблемы с нахождением партнеров, ибо большинство находящихся в здравом уме геймеров не станут платить 50 баксов за игру такого класса.

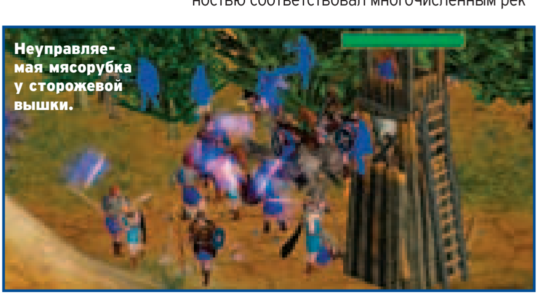
Блюдо под названием *Highland Warriors* предназначено для довольно узкого круга гурманов, способных разглядеть в набитом всякой всячиной бараньем рубце отдельные кусочки вкусного мяса. Всем остальным категорически не рекомендуется.


При максимальном приближении можно видеть, как крестьянин бьет вражеского арбалетчика кулаком в живот.

Большинство геймеров, скорее всего, предпочтут воздержаться от дегустации *Highland Warriors.*


Ролики сделаны на движке и чем-то неуловимо напоминают *«Атаку клонов»*...


Благодаря присутствию героя атакующая армия получает бонус к силе.


Неуправляемая мясорубка у сторожевой вышки.

ВЕРДИКТ 

Лучше, чем «Хаггис», но ненамного.



ИЛЛЮСТРАЦИЯ ВЯЧЕСЛАВА АШИХИНА

ПОДПОЛЬНАЯ ULTIMA ONLINE

Расслабьтесь, вас уже проэмулировали!.. СЕРГЕЙ ДОЛИНСКИЙ

Первая в России легальная копия *Ultima Online* появилась именно в нашей редакции. В далеком 1997 году раздобыть ее было не просто. Американскому спецкору журнала пришлось не только выложить целых $200, но и несколько часов простоять в очереди, ожидая открытия магазина. В Москву *UO* доставили самолетом, а играть в нее первые две недели дозволялось только главному редактору (в то время исполняющему обязанности главного редактора *«СИ»* – ред.)...

Сегодня все необходимое для игры в *UO* можно просто скачать из Интернета. С такой *«Ультимой»* можно даже просочиться на официальный сервер, было бы желание. С другой стороны особенно напрягаться вроде как и нет особого смысла: «официозу» давно придумана весьма неплохая альтернатива. Любого желающего «поиграть в *UO*», не тратя ни копейки, с распростертыми объятиями ждут сотни, если не тысячи андеграундных серверов. Казалось бы, здорово, если бы не одно «но» – жизнь там (*Ultima Online* принято считать не обычной игрой, а именно «образом жизни») может оказаться хоть и весьма привлекательной, но отнюдь не легкой и даже совсем не бесплатной. О плюсах и минусах любительских шардов, подводных камнях, поджидающих игрока в мире неофициальной Ultima Online российского сегмента Интернета, и пойдет речь в этой заметке.

Каждой достойной игре – свой добротный эмулятор

Еще на ECTS 2000 представители Origin/EA намекали в кулуарных беседах, мол, после выхода графически обновленных версий *UO* старая «изометрическая» *«Ультима»* будет отдана на растерзание геймеров. Возможно, этот редкий в игровой индустрии шаг был задуман как тонкий маркетинговый ход: попробовав суррогат, привыкнув к миру *UO* и оценив прелести многопользовательской онлайновой ролевой игры, потребитель с удовольствием переключится на более качественные (т.е. официальные и платные) игровые площадки.

Но многое свидетельствует за то, что уже тогда это была лишь хорошая мина при плохой игре. Эмуляторы серверов *«Ультимы»*, появившиеся еще в 1998-ом, к описываемому моменту составили самую серьезную конкуренцию официальным площадкам. Как по количеству геймеров, так и по качеству связи и gameplay'я. Да и все остальное у *UO* шло тогда ни шатко, ни валко: релизы запаздывали, конкуренты множились, а лидерство по числу зарегистрированных игроков давным-давно перешло к *EverQuest*'у...

Как бы то ни было, к началу нового тысячелетия сложилась парадоксальная ситуация – почти все самые верные и знающие поклонники *UO*, знакомые с игрой еще с бета-теста, покинули ее. И не просто так («повзрослели – надоело»), а вдохновленные великой миссией: выстроить альтернативу той линии развития проекта, что возобладала после приобретения Electronic Arts прав на *UO* и ухода из команды культового идеолога «всех *Ультим*» **Лорда Бритиша (Ричарда Гарриота).** Косвенное свидетельство множащихся проблем – компания «Приведи друга в Британию», идущая на сайте *UO* **(http://www.uo.com/bringafriend.html).** Это своеобразная «пирамида», в которой бонусом за привлечение новых игроков стало бесплатное игровое время.

Никто не спорит, *UO* сегодня под двойным прессом – конкурентов (современных высокотехнологичных 3D MMORPG) и глобальной сети подпольных любительских шардов. Даже в Рунете, по подсчетам **UltimaSoft.ru**, действует около 40 общедоступных шардов. По тем же оценкам на них проживает примерно 6000-6400 игроков. Такой довольно лакомый кусок EA упустила в России – не самой богатой и продвинутой в плане Интернета стране. Общие же потери от альтернативных шардов в глобальном масштабе смело можно признать сопоставимыми (или даже превосходящими?..) количеству игроков, оставшихся на основных коммерческих серверах *UO*! Незавидная судьба...

С такой участью не готовы смириться ни Sony (владельцы *EverQuest*'а), ни Microsoft (*Asheron's Call*'а), ни Mythic Entertainment (*Dark Ages of Camelot*): они ведут активную борьбу с андеграундными разработками эмуляторов своих игр. Однако искоренить ересь эти компании пока не смогли. Несмотря на судебные иски, закрытие сайтов и серьезные неприятности, эмуляторы для двух из трех MMORPG уже существуют, их можно скачать и установить *(см. врезку «MMORPG: кто следующий «на эмулятор»?»)*. Глядя на столь малоэффективные усилия по спасению проектов от эмуляторной угрозы, отдадим должное менеджменту Origin/EA. Они оставили попытки блокировать развитие альтернативных серверов *UO*, и ныне смотрят на их размножение сквозь пальцы. Что, в принципе, не так уж и плохо. С нашей, геймерской точки зрения, конечно...

Все шарды на одно лицо?

Итак, любительские сервера... Несмотря на то что основная карта мира *UO* везде одинакова, они весьма отличаются друг от друга. Во-первых, владельцы шарда могут ввести новые предметы, монстров, NPC, модифицировать правила развития и «накачки». Во-вторых, особенно это характерно для Рунета – бесконечные войны (люди играют бесплатно, а значит, чаще и с легкой душой рискуют), кипящие на большинстве таких ресурсов.

Так что грубо частные шарды можно поделить на два вида – RPG и PvP. Первые ограничивают или даже запрещают убийства персонажей на ранних стадиях развития, поощряя ролевую составляющую игры. Вторые, так называемые **«танкодромы»**, содержат минимум ограничений либо не имеют их вообще, прокачка персонажа упрощена.

В зависимости от темперамента и умения игрок выбирает себе среду обитания. Понятно, что новичку, только-только скачавшему себе клиента *UO*, лучше пойти на «ролевой» шард. Но общая тенденция такова: по мере роста мастерства большинство игроков мигрирует на «танкодромы» или отправляется на зачистки западных шардов (потому-то наших там обычно очень не любят).

Таким образом найти правильный шард – непростая задача. Тут лучше не торопиться, обратившись за помощью на крупные информационные UO-сайты. Если оставить в стороне домашние странички гильдий и кланов (они хвалят то место, где играют), то таких ресурсов в Рунете найдется немного. Лидирует довольно молодой **UltimaSoft.ru**

(http://ultimasoft.ru). Это полноценный информационный портал по андеграундной *Ultima Online*. Название "портал" совершенно заслуженно: помимо стандартных материалов об игре, тут есть почти все об ее секретах, багах, море учебников и практических советов. Весьма примечателен файловый раздел – тут есть полная (!) коллекция всех когда-либо выпущенных версий клиента *UO*, утилиты сторонних разработчиков. Самый авторитетный рейтинг отечественных шардов *Ultima Online* тоже обретается на этом домене (http://top.ulti masoft.ru, среднее число голосующих – 100000 человек в месяц). Форум (http://forum.ultimasoft.ru) тоже популярен. И необычен тем, что за отправленные сообщения пользователи получают «деньги», идущие на покупку иконок-«аватаров». Получается весьма забавно – чем активнее посетитель в форуме, тем прокаченнее его аватар... Из «старичков» на плаву http://www.uobugs.ru. Ресурс работает уже года четыре, и все это время не теряет популярность форум (http://forum.uobugs.ru), объединивший игроков практически со всех российских шардов.

Из зарубежных стоит зайти на http://www.gamelist.net/UO. Он отслеживает в реальном времени частоту посещений многочисленных ресурсов *UO*, включая странички шардов.

Совет новичкам: не выбирайте шард, ориентируясь исключительно на высокое место в рейтингах. Зачастую такие места обеспечиваются читерскими приемами, особенно этим грешат «коммерциализованные» шарды. Загляните на форумы, почитайте отзывы других пользователей, поиграйте на разных шардах. Но, несомненно, первые места в рейтингах свидетельствуют об активности команд шардов по продвижению своего детища.

Ultima'тивное сообщество России

Интересно наблюдать, как игра накладывает отпечаток на посвященные ей объединения геймеров. Легко верится, что игроки в сетевой тетрис не агрессивны и, скорее всего, это тихие усидчивые клерки с негромкой речью и приятными манерами. Любители action'ов, судя по их сетевым ресурсам, отнюдь не исчерпывают агрессию в DeathMatch'ах и крепко приложить соперника на форуме – это в порядке вещей. Поклонники RTS при внешней цивилизованности споров запросто доходят в «аргументах» и до нецензурной брани в адрес соперника...

А что же *UO*? Отличаются ли в лучшую сторону кланы *«Ультимы»* от других отечественных объединений? Отличаются – это верно. Но вот в лучшую или нет, вопрос открытый...

Начнем с плохих новостей. Новичок, впервые столкнувшийся с сетевым сообществом *UO*, будет немало шокирован. Это абсолютно другая жизнь! Большинство объединений игроков зациклено на «материальных» вопросах, сами союзы построены жестко, можно сказать, даже жестоко! Их иерархическая система обычно скрупулезно разработана: пятерки, командиры пятерок, начальники отделов, лидеры, введены воинские звания. И всегда требуется беспрекословное подчинение (кланы Resurrection League, Soul Hunters и т.п.).

Почему так? Возможно несколько объяснений. Самое игровое – строгий контроль в игре над начинающими нужен, так как они «тупят». Иначе, мол, страдает замысел очередной военной компании, появляются ненужные жертвы и т.п. Так что порой даже приходится атаковать «своих»...

В более философском аспекте это, несомненно, ролевые мотивации *UO* – «накачка» персонажа, стремление сохранить и преумножить арсенал, обрести экономическую мощь и силовое влияние кардинально сказываются на психологии игрока. Он становится жестче, целеустремленнее. Формула «Товар-Деньги-Товар» из виртуального мира немедленно проникает во внутриклановые взаимоотношения. Экспансия, борьба за территории становятся господствующей доктриной объединения. Жесткий мир – жестокие законы! Если говорить проще, то наиболее близкий эквивалент многих союзов *«Ультимы»* – это тоталитарные секты!

Неудивительно, что, ежедневно подвергаясь мощному психологическому прессингу, многие геймеры воспринимают свой клан, его дела и цели как нечто намного более важное и ценное, чем реальная жизнь.

Не верите? Вот характерное признание Lonely Lockly (у него теперь свой шард, интервью с LL – на одной из врезок) на форуме www.ultima.ru: «*...ya igral na OSI s beta testa -- mne iz US v podarok podognali disk i accaunt -- proe**l institut iz-za UO -- lezhal v Ganushkino 2 month -- lechilsya... ne pomoglo -- seichaz ne igrayu -- no reshil s druganami sdelat` svoi server -- gde vse budet PRAVILNO...*»

Нужны ли еще какие-то комментарии?

Хочу быть богом!

Как вы уже поняли, в Сети живет немало эмуляторов *UO*, из них «на плаву» держатся SPHERE, POL, RunUO, Wolfpack. Многие проекты выложили исходные тексты, так что опытный программист может всласть поработать над ними или скачать готовые наборы для личного шарда.

SPHERE ver. 0.99u
http://www.sphereserver.com

Бесспорный лидер сегодняшнего дня среди эмуляторов – разработчики утверждают, что более 10 тысяч пользователей запустили SPHERE. Между тем на официальном учете – около 470 общедоступных шардов, из них более 30 русских.

Проект на отличном ходу: версия для Linux, исходники, утилиты, автоматическое отслеживание работающих шардов, программы под SPHERE от сторонних разработчиков. Если планируете запускать личный сервер, в первую очередь обратите внимание на этот эмулятор.

PenUltima Online (POL) ver. 094
http://vulpin.burdell.org/pol

Основательно проработанный эмулятор – «на арене» с лета 1998-го года! Главная особенность – для администрирования не требуется глубокого знания программирования, лишь навыки работы со скриптами. Популярный шард Zulu Hotel использует именно POL. На сайте есть версия для Linux, исходные тексты, описания, редакторы скриптов, утилиты миграции со старых эмуляторов на POL. На официальном учете 50 общедоступных шардов, русских среди них три.

Ultima Offline Experiment (UOX)
http://www.uox3dev.net

Родоначальник дела эмулирования серверов *«Ультимы»*. На базе UOX создано более двухсот серверов, включая весьма популярный на Украине Age of Power. UOX отличался особой сложностью администрирования и потому был закрыт в середине 2002 года. Нынче ему наследуют и UOX 3, и RunUO – новый проект команды UOX'а, использующий микрософтовские технологии .NET и не вышедший пока из бета-тестов. Один из немногих работающих на RunUO русскоязычных шардов находится на http://games.alkar.net/game/ultima/.

Что касается требований к «железу», то запущенный на обычной персоналке эмулятор имеет ограниченную «нагрузочную» способность. Pentium II 400 MHz с приличным ОЗУ потянет за раз максимум полсотни игроков. Но самое «тонкое» место – это пропускная способность линии связи. 10-100 Мбит/с – это прекрасное решение для сервера с количество играющих до 100 человек, 128 кбит/с канал – лишь приемлемое, ну а все, что ниже, требует экспериментальной проверки из расчета 1,5-2 кбит на одного подсоединенного клиента. Таким образом, место андеграундного сервера *UO* примерно там, где существуют приличные сервера *Quake* и эмуляторы *Battle.net*...

Бесплатный шард: сколько это стоит на самом деле?

Бесплатные сервера, как ни крути, стоят на самом деле хороших денег: ни серверное «железо», ни гигабайтный трафик за красивые глаза в Интернете не раздают. Хорошо, если удастся раскрутить богатого спонсора (контору, провайдера), тогда о деньгах можно не беспокоиться. Но многим энтузиастам онлайновых игр приходится содержать сервера за свой счет. Более того, чтобы сервер был в достаточной мере заселен, «посторонних» игроков приходится пускать туда бесплатно! Во что же выливается удовольствие иметь собственный шард *Ultima Online?*

Вот примерная калькуляция реального опыта «поднятия» сервера *UO*.

1. Железо: Если решать проблему в лоб, то просто покупается корпус за $200 и серверная машинка еще примерно за $1000. Обычно таких денег нет, и в ход идут смекалка и умелые руки. Берется недорогой (можно б/у) ATX-case, посредством пилки по металлу, электросварки, напильника и «такой-то матери» он доводится до серверного стандарта 1U. Следы переделки впоследствии скроет окраска в бойкий цвет. Внутрь корпуса устанавливается недорогая «мама» (Ali, SIS) со встроенными видео- и сетевой картой, покупается процессор, память, HDD. Затраты на все это составят $300-400, а реализация этапа отнимет 15-20 дней.

2. Мир: Теперь программное обеспечение. Операционная система берется не ниже Windows 2000, на нее ставится IIS, PHP, MySQL и т.д. Далее скачивается и инсталлируется сбалансированный мир (нап-

ЛУЧШИЕ ШАРДЫ *UO* (ОЧЕНЬ СУБЪЕКТИВНЫЙ РЕЙТИНГ)

Oscom – http://ultima.oskom.ru
Real World – http://www.realworld.ru
ABYSS – http://www.abyss.ru
Ethereal Portal – http://ultima.pp.ru
Restoration – http://www.restoration.ru
Forgotten Lands – http://fl.pp.ru
NOVUS – http://www.novusopiate.com
Zulu Hotel – http://www.zuluhotel.com/uo

MMORPG: КТО СЛЕДУЮЩИЙ «НА ЭМУЛЯТОР»?

EQEmu – http://eqemu.net

Эмулятор *EverQuest*'а, первый релиз – декабрь 2001-го. С тех пор выпущено более 30 версий эмулятора, ряд дополнительных программ к нему и обширное техническое описание. Доступен для свободной загрузки из Сети.

UAS – http://uas.ath.cx/index.php

UAS (Unified AC Server) – эмулятор Asheron's Call. Первые сервера на этом эмуляторе появились в октябре 2002 года. Доступен для свободной загрузки из Сети.

CoAD – http://www.coadserver.com

CoAD несет угрозу *Dark Ages of Camelot*. Работы ведутся почти три года, однако конечный результат пока неосязаем – эмулятор не вышел из стадии написания кода...

ример, POL и готовые скрипты к нему). В итоге имеем упакованный сервер, который и ставится в стойку провайдера. Для удобства работы желателен программный пакет с утилитами удаленного администрирования (позволит управлять загруженностью машины, сетевым трафиком и перемещать приоритеты выполнения задач от веб-сервера к POL'у). Отводим на этот этап 2-5 дней.

3. Соратники: Важным (если не важнейшим) моментом в успехе всего предприятия является создание команды. На первых порах хватит и десятка энтузиастов, имеющих постоянный источник дохода и согласных жертвовать на проект толику личного времени и средств, чтобы оплачивать сервер вскладчину. Кладем еще 10 дней.

4. Хостинг: Идем к крупному провайдеру и покупаем место для сервера. Это примерно $25 за установку в стойку и подключение к 100 Mbps каналу. Тратим еще $20 на регистрацию (получаем 4 IP-адреса на машину), отрываем себе домен типа **www.MEGA-ULTIMA.ru,** за который отваливаем еще $25. Далее выбираем тарифный план. Что-то вроде ежемесячных $100: $25 за канал и на первое время $75 за 10 Гб трафика. По мере роста популярности шарда имеет смысл оплачивать сразу 50 Гб трафика, что увеличит ежемесячные платежи до $110. Уходит еще 5-15 дней.

5. Итог: В лучшем случае уходит месяц личного времени, в худшем – почти два. Инвестиции составляют $400-$500, что можно счесть приемлемой суммой.

Минусы – ежемесячные взносы «на сервер», но это каких-то $10 на нос, терпимо...

Плюсы же очевидны – у вас свой мир, без лагов и где все устроено «так, как надо». Бок о бок работает команда друзей и единомышленников. Да и в случае краха проекта не все потеряно: останется звучный домен, несколько IP-адресов и сервер, который можно легко продать.

«Тонкости» игры в андеграундной *UO*

А теперь приготовьтесь к страшному!

На большинстве шардов не играют без «программной поддержки»! Конечно, можно пользоваться лишь советами профи (как «накачать» персонажа с нуля, очень подробно описывают на многих сайтах) и играть абсолютно честно, но силы будут неравны. Так что рекомендую не отставать от соотечественников и сразу осваивать разнообразные «качалки», автокарты и утилиты.

Среди них встретятся программы, одобренные к использованию даже на официальных серверах, и совершенно хакерские штучки.

По-хорошему, для полноценной игры не нужно ничего экстраординарного. Совершенно достаточно **UOAssist** и **UOMap**, программ разрешенных и у Origin. Эти утилиты, не нарушая игровой баланс, упростят жизнь, избавив игроку от рутинных процедур, облегчив пользование инвентаря и карты.

Другой вид утилит (и их немало) – **UOAutopilot, EZ macros, UOloop** и т.д. – в основном применяется для «макросинга» (автоматизированной прокачки персонажа). Это уже полулегальный продукт.

Отдельный вид – чисто читерские штучки, дающие неоправданные преимущества.

SpeedHack и его клоны ускорят игру за счет большего числа пакетов, посланных на сервер, но при этом вызовут лаг у тех игроков, кому не посчастливится оказаться рядом (независимо качества их канала связи и машины).

Injection и его клоны покажут силу, ловкость, интеллект соперника, моментально очистят труп нажатием клавиши. Конечно, такая утилита пригодится в клановой войне (подлечить друга, даже не зная точно, где он в этой мясорубке, программа сама скастует In Vas Mani и «спустит» заклинание на него), но если соперники ей не пользуются, им придется туго. Популярна и MultiUo с клонами. Она запускает два клиента *UO*. Это позволит играть двумя персонажами одновременно, а значит, самого себя оживлять, открывать дверь дома персонажем, который всегда внутри, «раскачиваться» на самом себе и т.п.

Воспользоваться этими читерскими штучками на официальных серверах с выходом клиента *UO* 3.0.0+ стало невозможно. Шарды, использующие более ранние версии, имели немало забот с нечестными игроками. Однако практически все более-менее солидные шарды решили эту проблему, выпустив надстройки к клиенту, и теперь играть на них столь же приятно, как и на официальных серверах.

REAL WORLD: ВСЯ ПРАВДА О БЕСПЛАТНОМ ШАРДЕ

CGW: Расскажите о проекте – большая ли команда, кто поддерживает, какую цель преследуете? Почему не устроили другие шарды и появилось желание открыть свой?

RW: Проект стартовал осенью 2000 года, когда на меня, Lonely Lockly, вышел человек, представившийся «Нео». У него были неплохие финансовые возможности и сильное желание сделать сервер UO. С тех пор шард Real World и живет, сменив за это время несколько эмуляторов (сегодня это POL, почти полностью переписанный под наши нужды). RW изначально создавался ветеранами с серверов OSI Altlantic и Europe, основным желанием которых было восстановить незабываемую атмосферу UO 97-98 годов. В текущей версии игры их не устраивало тогда то, что под давлением игроков разработчики поделили UO на два мира, Felluca и Tamriel, один из которых был превращен в по PvP arena. Было и еще немало изменений, из-за которых многие перестали играть на официальных серверах. Начинали мы командой из 4 человек, состав неоднократно менялся, пока не стал интернациональным: Канада, Прибалтика, Израиль, Украина и, конечно же, энтузиасты со всех концов России. Сейчас над сервером работают 14 человек. Ответить же на вопрос «почему не устраивают другие шарды?» легко. Тому, кто ценит ролевую составляющую «Ультимы», не интересно играть на «танкодромах». Лично мне UO на OSI всегда нравилась тем, что у всех приблизительно равные силы – 225 на статистики (stats) и 700 на умения (skills). Магическое оружие стоило дорого и давало незначительные бонусы, его носили с собой только очень умелые игроки. Остальные пользовались продукцией кузнецов. Реально имело значение умение играть, а не крутость персонажа и редкие вещи. Найти хорошо сбалансированные шарды непросто. Вот и приходится все делать самим...

CGW: Чем для геймера отличается жизнь на шарде от обитания на официальных серверах OSI?

RW: Сейчас – всем. OSI изменила UO настолько, что она уже не похожа на то, что было в конце 90-х. Раньше основным отличием официальных и альтернативных серверов было наличие skillcap (ограничение по умениям), statscap (ограничение по статистикам), хорошо отлаженный баланс и значительно большее (3-5 тыс. онлайн) количество игроков. Сегодня к этому можно добавить и существенную разницу в правилах, игровом мире.

CGW: Понятно, что содержание бесплатного шарда -- весьма затратное мероприятие по деньгам, да и по времени. Что толкает на это? Надеюсь, не неудачи в real life?

RW: Изначально – любовь к UO! Потом, конечно, желание участвовать в большом проекте, заниматься чем-то для души. Содержание сервера неразделимо с заботами real life, и это все-таки интересная, но работа, преодоление трудностей. А неудачи в реальной жизни чаще толкают человека к замкнутости, уходу от проблем.

CGW: RW декларируется как «бесплатный шард», однако на сайте есть упоминание о добровольных пожертвованиях на содержание сервера. Откликается ли кто-то? Удается ли окупить трафик?

RW: Да, люди откликаются, предлагают спонсорскую помощь. Осенью в связи с необходимостью поставить сервер в стойку потребовался плоский корпус 2U. На сходке игроков в Москве собрали необходимую сумму, часть денег прислали и из других городов. Трафик мы оплачиваем сами, вскладчину, в последнее время помогают спонсоры.

CGW: Некоторые шарды собирают с игроков деньги, урезая неплатежеспособных в геймплее. Понятно, что в Рунете желающих платить за игру на эмуляторе немного и на все шарды их точно не хватит. Наверное, в «борьбе за клиента» в ход идут весьма жестокие приемы?

RW: «Некоторые шарды» – это вы случайно не на скандально известный Абисс намекаете? Что ж, если в качестве примера коммерческого шарада взять Абисс, то да – это действительно «коммерческий» и довольно удачный в этом плане проект. Он платный, бесплатно можно только «посмотреть2. Если игрок желает полноценно играть, то на Абиссе он быстро поймет – за удовольствие надо платить. Делается это очень просто: турниры доступны только платным геймерам, у них же снято ограничение на прокачку и т.п. В общем, при прочих равных условиях у «бесплатного» игрока нет шансов против игрока, имеющего возможность платить. Само собой, что там, где во главе угла деньги, «борьба за клиента» часто ведется без оглядки на приличия. Как только Абисс начал свою рекламную компанию, его люди начали «спамить» на форумах прочих шардов, переманивая игроков. При этом практиковался откровенно черный PR, с грязью мешали всех и вся, и везде, где только можно. Нам и другим шардам пришлось ввести в правила пункт, запрещающий рекламу других серверов на форуме и в игре.

CGW: И какое же количество игроков оптимально для шарда?

RW: При котором он еще не тормозит («не лагает»). Одна из проблем, мешающих развитию всех бесплатных серверов, -- нехватка пропускной способности канала. Но при желании выход найти можно. Так, компания «Зенон Н.С.П» предоставила возможность разместить наш сервер на канале 100 Мбит, что обеспечивает необходимое качество связи при изрядном числе играющих (до 400-600 человек одновременно).

CGW: Шарды «построены» на разных типах эмуляторов. Какие же лучше?

RW: Множество версий эмуляторов кажущееся, большинство шардов «стоят» на двух конкурирующих версиях. У каждой свои плюсы и минусы. Sphere очень прост в освоении и менее требователен к ресурсам, однако скриптовая основа у него очень слабая. Мешает и то, что большинство его скриптов «hardcore», т.е. неизменяемые... POL гибок, но более сложен в настройке. Его основной плюс -- открытость большей части кода и, как следствие, широкие возможности модификации... Есть и другие эмуляторы с открытым кодом, (UOX, RunUO), но они или заброшены создателями, или пребывают в стадиях раннего теста.

CGW: На официальных серверах UO разрешены две-три утилиты, облегчающие игру или прокачку персонажа. Большинство же подобных программ строго запрещено. Какую политику проводит в этом плане RW?

RW: Большинство запрещенных программ ограничиваются правильно! Они или мешают другим игрокам, вызывая у них лаг, или вносят дисбаланс, позволяя использовать недоступные прочим геймерам функции. Здесь мы полностью копируем политику OSI – разрешена (ее можно скачать с нашего сайта) UoAssist, UOAutoMap (есть в поставке игры) и аналогичные утилиты. Нежелательны, но не запрещены для использования UOLoop, UOAutopilot и другие программы макросинга. А вот возможность использования запрещенных программ (Speedhack, Gear и т.д.) закрыта программным способом.

CGW: Как у RW обстоят дела с турнирами, RPG-направленностью, встречами в реальной жизни?

RW: В реальной жизни игроки встречаются каждые 2-3 недели. На последней сходке присутствовали гости из Израиля, также играющие у нас. Турниры проводятся периодически, более того, планируется встроить их в общую сюжетную линию! Командой сервера уже давно пишется сюжетная концепция, которая будет развиваться вне зависимости от активности игроков. Например, так: начинается осада города орками, на время осады отключается охраняемая зона (guard zone), и на город начинают двигаться группы монстров. Параллельно предусмотрены приключения (quests) для игроков, которые будут изменять баланс этой осады как в сторону добра (отстоять город), так и в сторону зла (разрушить город). Если игроки не захотят участвовать в обороне – город окажется разрушен. Таким образом, долго игнорировать происходящее не получится... Все подобные эпизоды объединены общим сюжетом и их результаты влияют на его дальнейшее развитие.

Как это делается...

Советы для чайников под редакцией Даны Джонгеваард

HITMAN 2: БЫСТРОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ

При содействии Eidos и I/O Interactive



АНАФЕМА

+ УБЕЙТЕ ДОНА

+ ПРОНИКНИТЕ В КОМНАТУ В НИЖНЕЙ ЧАСТИ ЗДАНИЯ

Проникните на базу дона, затем идите в гараж и возьмите снайперскую винтовку, которая находится за машиной. Стараясь не быть обнаруженным, застрелите дона изнутри базы. Войдите в его особняк, возьмите с тела ключ, затем отправляйтесь в нижнюю часть здания. Используйте ключ, чтобы проникнуть в комнату в нижней части здания, а затем разворачивайтесь и убегайте с базы по грунтовой дороге. Уровень пройден.



ЗАСАДА В САНКТ-ПЕТЕРБУРГЕ

+ УБЕЙТЕ ГЕНЕРАЛА

+ НИКТО БОЛЬШЕ НЕ ДОЛЖЕН ПОСТРАДАТЬ

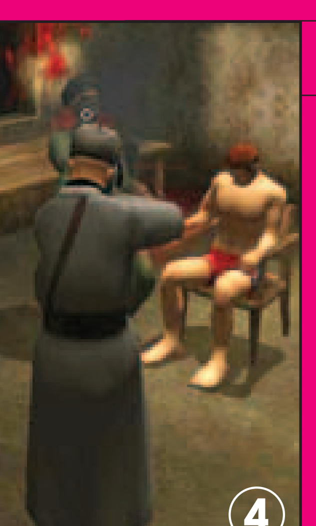
Возьмите снайперскую винтовку из шкафчика на станции. Идите к жилому зданию, отмеченному на карте, и выгляните из любого окна, выходящего на дом Пушкина, – вы увидите место встречи. Дождитесь, пока Диана даст описание того генерала, которого нужно убить, и убейте его. Чтобы закончить уровень, сядьте на поезд.



ВСТРЕЧА В ПАРКЕ КИРОВА

+ УБЕЙТЕ ГЕНЕРАЛА МАКАРОВА И ЕГО ДРУЖКА ИЗ МАФИИ

Возьмите бомбы из места, указанного на карте. Затем отправляйтесь в канализацию и с помощью карты найдите самый ближний к ее нижнему краю люк. Прикрепите бомбу к днищу машины, стоящей над люком. Затем отправляйтесь к люку, находящемуся ближе всех к верхнему краю карты. Подождите, пока водитель лимузина не выйдет (он пойдет отлить за угол), убейте его, возьмите его одежду, идите (не бегите!) к лимузину и установите на нем бомбу. Чтобы закончить уровень, вернитесь к своей лодке.



ТОРПЕДА В ТУННЕЛЕ

+ НАЙДИТЕ БОМБУ

+ УБЕЙТЕ ЕЩЕ ОДНОГО ГЕНЕРАЛА

+ ОСВОБОДИТЕ ПЛЕННИКА

Прежде всего найдите бомбу и лифт, ведущий в подвал (сделать это будет намного проще и быстрее, если вы убьете охранника и возьмете его одежду). Все время по пути на нижний уровень прячьтесь. По дороге будет пульт контроля безопасности, который нужно отключить. Убейте генерала во втором подвале и поговорите с пленником. С помощью карты найдите выход. Вы должны взорвать стену, воспользовавшись найденной бомбой, и потом проникнуть в канализацию – место отмечено на карте.



ПРИГЛАШЕНИЕ НА ВЕЧЕРИНКУ

+ УБЕЙТЕ ЧЕТВЕРТОГО ГЕНЕРАЛА

+ РАЗДОБУДЬТЕ ЧЕМОДАНЧИК

Оденьтесь официантом, раздобудьте яд (место обозначено на карте) и возьмите на кухне бокал шампанского. Отравите вино и идите к генералу – он возьмет у вас бокал. Посол – единственный персонаж, чья иконка на карте обозначена белым. Оставайтесь рядом с ним, пока он не откроет сейф. Затем убейте посла, возьмите чемоданчик и возвращайтесь к лодке.



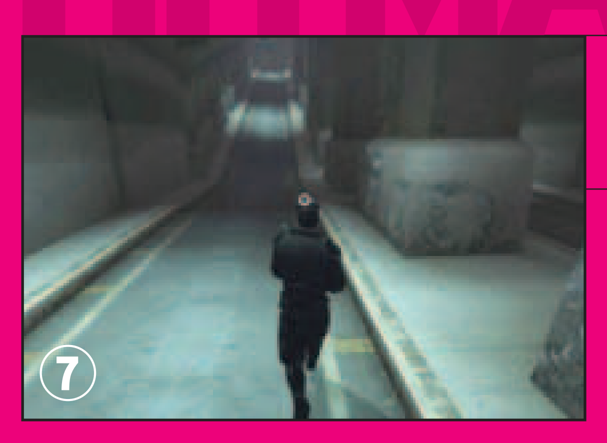
ВЫСЛЕЖИВАЕМ ХАЙАМОТО

+ УБЕЙТЕ ХАЙАМОТО-МЛАДШЕГО

+ ПОСАДИТЕ «ЖУЧКА» НА ТРУП ХАЙАМОТО-МЛАДШЕГО

Отправляйтесь прямо к парадной двери дома, устраняя всех, кто встретится вам на пути. Идите прямиком к Хайамото-младшему, убейте его и всех, кто находится в комнате. Посадите «жучка» на бездыханное тело и бегите к выходу.

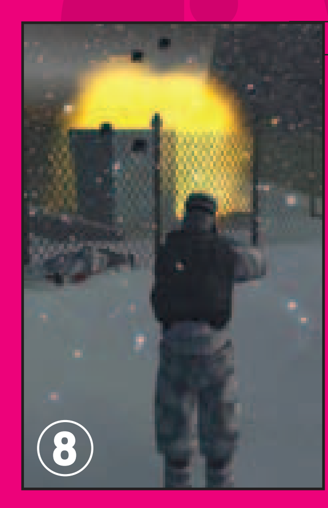
HITMAN 2: WIN



ТАЙНЫЙ ПРОХОД

+ КОНКРЕТНЫХ ЗАДАНИЙ НЕТ

Убейте ниндзя, возьмите его одежду и идите к выходу по подземному проходу.



У ВОРОТ

+ ПРОНИКНИТЕ В ЗАМОК НЕЗАМЕЧЕННЫМ

Если у вас есть снайперская винтовка, то попасть в замок незамеченным не составит труда. Выстрелите в генератор, находящийся справа от замка. Внутри замка есть два пульта безопасности, которые нужно активировать. Затем найдите выход.



УНИЧТОЖИТЬ СЕГУНА

+ УБЕЙТЕ ХАЙАМОТО-СТАРШЕГО

+ РАЗДОБУДЬТЕ СИСТЕМУ НАВЕДЕНИЯ РАКЕТ

Скрытно проберитесь к системе наведения ракет, находящейся в музее. Чтобы избежать общей тревоги, вам потребуется идентификационная карточка – у каждого охранника есть такая. Затем поднимитесь на верхний этаж и убейте Хайамото. Чтобы закончить уровень, сядьте в вертолет на нижнем этаже.

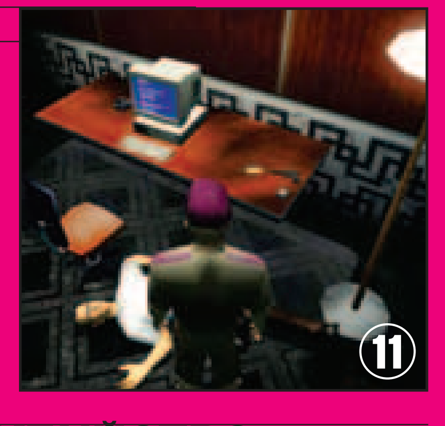


НОЧНАЯ СМЕНА

+ УСТАНОВИТЕ ХАКЕРСКОЕ УСТРОЙСТВО

+ ПОКИНЬТЕ УРОВЕНЬ ПО МОСТУ

Найдите по карте комнату системного администратора. Проникните туда и возьмите со стола идентификационную карточку. Идите в серверную комнату. Установите хакерское устройство на компьютер. Чтобы покинуть уровень, идите к дальнему концу моста. На этом уровне нужно воспользоваться бесшумным ружьем, иначе вам придется убивать всех охранников, встречающихся на пути.

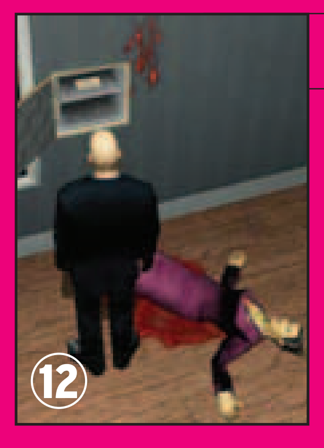


УБИЙСТВО В ПОДВАЛЕ

+ УБЕЙТЕ ЧАРЛИ СИДЖАНА

+ ОТКЛЮЧИТЕ СИСТЕМУ НАБЛЮДЕНИЯ

В точке, указанной на карте, возьмите дымовую шашку. Активируйте ее и идите в пожарную комнату. Оденьтесь пожарником, и вы сможете спуститься по ступенькам в подвал. С помощью карты найдите Чарли. Затем отправляйтесь к лифту рядом с экраном наблюдения. Расстреляйте экран и идите в лифт.



УБИЙСТВО В ДЖАКУЗИ

+ УБЕЙТЕ ВТОРОГО ЧАРЛИ СИДЖАНА (БРАТ-БЛИЗНЕЦ, НОСЯЩИЙ ТАКОЕ ЖЕ ИМЯ)

+ УКРАДИТЕ ДЕНЬГИ

+ УКРАДИТЕ СТАТУЮ

Это небольшой уровень, по которому ходят всего несколько охранников, так что самое простое – убивать всех, кто встретится. Лучше всего – из пулемета. Откройте сейф (включится тревога, но не обращайте на нее внимания) и возьмите из него все деньги. Теперь возьмите статую, стоящую на пьедестале в комнате с пианино. Убейте Чарли и вызовите лифт. Когда двери откроются, вас там будет ждать группа охранников – убейте их и входите в лифт, чтобы покинуть уровень.



УБИЙСТВО НА БАЗАРЕ

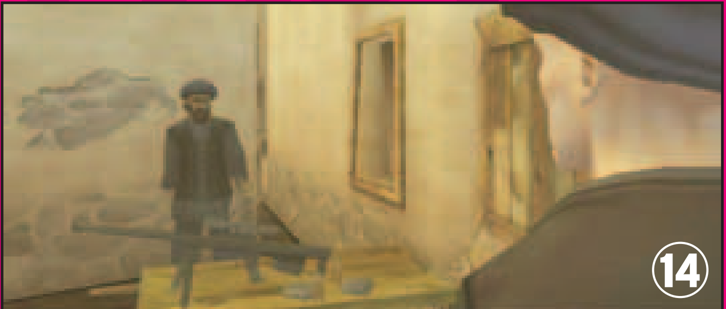
+ УБЕЙТЕ ЛЕЙТЕНАНТА АХМЕДА ЗАХИРА

+ ВОЗЬМИТЕ У ЛЕЙТЕНАНТА КАРТУ

+ УБЕЙТЕ ПОЛКОВНИКА МОХАММАДА АМИНА

+ ВОЗЬМИТЕ У ПОЛКОВНИКА КЛЮЧ

Идите к казармам охраны, возьмите там винтовку Драгунова и перестреляйте всех, кто находится снаружи. На шум прибежит полковник Амин. Убейте его как можно скорее, чтобы он не сбежал. Возьмите с тела ключ, затем перебейте всех, кто находится у хижины лейтенанта Захира. Войдите в хижину и убейте лейтенанта. Возьмите с его тела карту. Наденьте его одежду и бегите к выходу.



ПЕРЕХВАТ КОЛОННЫ

+ РАЗДОБУДЬТЕ У СВОЕГО СВЯЗНОГО СНАЙПЕРСКУЮ ВИНТОВКУ КАЛИБРА .50
+ УБЕЙТЕ КАНА
+ НЕ УБИВАЙТЕ БОЙЦОВ ООН

Прежде всего перебейте из снайперской винтовки всех охранников на уровне – это легко сделать с дальней дистанции, и это сильно облегчит вам жизнь в дальнейшем. Затем разыщите связного и возьмите M-195 – снайперскую винтовку калибра .50. Найдите ступеньки, ведущие к лестнице на крышу. Дождитесь подхода конвоя. Когда он окажется достаточно близко, выстрелите по двигателю первого джипа из M-195 (только из этого ружья можно остановить автомобиль). Затем убейте Кана через ветровое стекло лимузина. После чего бегите к выходу и не вздумайте стрелять по людям в голубых касках.

ЗАСАДА У ХРАМА



+ ВСТРЕТЬТЕСЬ С ПРЕДСТАВИТЕЛЕМ АГЕНТСТВА
+ ВСТРЕТЬТЕСЬ С ПРИЯТЕЛЕМ ИЗ ЦРУ
+ УБЕЙТЕ ОБОИХ КИЛЛЕРОВ И СФОТОГРАФИРУЙТЕ ИХ ТЕЛА

Сначала отправляйтесь к красному значку, отмеченному на карте. Поговорив с представителем агентства, идите к следующему значку. Затем отыщите на рынке двух киллеров (один из них носит кепку N.Y. Yankees, а другой – желтую шляпу). Убейте их и сделайте снимки камерой, полученной от второго связного. Отнесите снимки второму связному (красный значок по-прежнему будет на карте), и найдите на карте выход, чтобы закончить уровень.



ПОСЛЕДНЯЯ УСЛУГА

+ УБЕЙТЕ ЛИДЕРА КУЛЬТА

Самый простой способ пройти этот уровень – взять с собой тяжелый пулемет. Идите по зданию, направляясь к его правой задней части. Там будет запертая дверь. Пальните в нее, и оттуда повалят охранники. Перебейте всех, кто выбежит, затем зайдите внутрь и убейте лидера культа (он будет на одном из операционных столов). Возвращайтесь к выходу, стреляйте в Агента 17, пока тот не сбежит, и садитесь в лодку, чтобы завершить уровень.



ТУННЕЛЬНАЯ КРЫСА

+ УБЕЙТЕ ЮССЕФА ХУССЕЙНА
+ ДОСТАВЬТЕ ГРУЗ НА ПОВЕРХНОСТЬ

Проникните на базу через любой вход. Убивайте только тогда, когда это совершенно необходимо, и скрытно двигайтесь к комнате Хуссейна. Убейте его и возьмите его одежду. С помощью карты найдите груз. Вытащите его на поверхность и перебейте охранников, которых встретите снаружи.

СМЕРТЬ ХАННЕЛОР

+ РАЗДОБУДЬТЕ КЛЮЧ К ТАЙНИКУ
+ УБЕЙТЕ ДОКТОРА ВАН КАМПРАД
+ СПРЯЧЬТЕ ТЕЛО ДОКТОРА ВАН КАМПРАД
+ НЕ УБИВАЙТЕ ГРАЖДАНСКИХ ЛИЦ

Проникните в больницу (проще всего убить одного из охранников и взять его одежду). Найдите на карте значок hitman – ключ, который вы должны раздобыть, находится в этой комнате. Затем вы увидите представляющее интерес место на карте первого этажа. Отправляйтесь туда и возьмите одежду пациента (халат и шлепанцы). По пути к офису доктора Ван Кампрад поговорите с медсестрой на первом этаже. Она ответет вас прямо к доктору Ван Кампрад. Убейте доктора и оттащите ее тело к тайнику, отмеченному на карте. Будьте осторожны – если хоть кто-нибудь увидит тело, миссия будет считаться проваленной. Спрятав покойную, найдите выход, и уровень будет пройден.

ВОЗВРАЩЕНИЕ В САНКТ-ПЕТЕРБУРГ

+ УБЕЙТЕ АГЕНТА 17



Независимо от того, с какой стороны вы подойдете к Пушкинскому зданию, Агент 17 будет стрелять в вас из ближайшего окна. Чтобы он в вас не попал, бегите прямо на него, постоянно делая шаги то в одну, то в другую сторону. Не подбегайте к зданию слишком близко, иначе сидящие внутри охранники поднимут тревогу. Прекращайте бежать, оказавшись вне поля зрения Агента 17, и идите к парадной двери. Оказавшись внутри, выясните местонахождение Агента 17, подкрадитесь к нему и задушите удавкой. Возьмите его одежду и ствол и идите наружу прямо мимо охранников. Затем спускайтесь в канализацию. Убейте одного-двух охранников, которые вам там встретятся, возьмите у одного из них одежду и идите к выходу, чтобы завершить уровень.

СЕКРЕТЫ УСПЕХА В FREELANCER

Апгрейдим корабли со скоростью света. **Тьерри Нгуен**

При условии грамотного планирования вы сможете очень быстро пересесть с низкоуровневых легких истребителей на значительно более мощные тяжелые истребители. Ниже описаны приемы, позволившие нам перейти от Starfliers к Defenders, от Cavaliers к Crusaders и т.д. Как правило, для того чтобы скопить денег на покупку нового корабля, уходит от пяти до семи миссий.



ЦЕЛЬСЯ НИЖЕ

Выполняйте миссии, сложность которых ниже, чем ваш текущий уровень. Они не принесут больших денег, но зато на них уходит меньше времени и сил, и, таким образом, вы сможете быстро выполнить большее количество заданий.



ДРУЖИ С ВОЕННЫМИ

Выполняйте миссии, предлагаемые местным военным командованием, – Liberty Navy, Bretonia Armed Forces, Kusari Navy или Rheinland Military. Пока вы не достигнете Пограничных Миров, именно у военных, как правило, можно будет раздобыть самые лучшие корабли – независимо от того, в каком регионе вы действуете. А чтобы покупать у военных технику, с ними надо дружить

СМЕШИВАЙСЯ С ТОЛПОЙ

Выполняйте миссии, в которых вы действуете не в одиночку. Как правило, они сводятся к тотальному уничтожению всех противников. А наличие поддержки означает для вас более высокий шанс выжить, так как, помимо вашего корабля, у врагов будут еще и другие мишени.



ЗАГРУЖАЙ КОРАБЛЬ ПО МАКСИМУМУ

Заработанные деньги тратьте на покупку новых орудий и ракетниц. Берите самые лучшие пушки, которые только можно поставить на ваш текущий корабль. Затем начинайте копить на покупку нового корабля, плюс вам еще потребуется в районе 5,000 кредитов на его экипировку. Чтобы сэкономить деньги, старайтесь использовать трофейные орудия и ракеты, захваченные у противников.



ПОСТОЯННО СОВЕРШЕНСТВУЙ КОРАБЛЬ

При покупке очередного тяжелого истребителя мощное оружие с предыдущего корабля перейдет на него, и, поскольку новый корабль мощнее старого, это оружие, скорее всего, будет действовать на нем еще более эффективно. Оставшиеся деньги потратьте на различные мелкие апгрейды.


Гегемония








ФИРМА «1С»


DIGITAL REALITY


BINK
VIDEO


POWERED BY gamespy


wanadoo


NIVAL
INTERACTIVE

УБИВАЕМ DRAKK OVERSEERS

Не трусь, сражайся, как подобает мужчине! **Роберт Коффей**

В *Unreal II* много сильных противников, но мало кто из них может сравниться с Drakk Overseers по опасности и быстроте, с которой вас раз за разом отправляют на небеса. С одной стороны, весьма соблазнительным представляется пару-тройку раз пальнуть в них из лазерной винтовки, но при таком варианте действий у вас закончатся патроны задолго до того, как вы перебьете самих Drakk Overseers – особенно, если будете параллельно отстреливать дронов, ремонтирующих ваших противников. Иными словами, для того чтобы живым добраться до финального босса, требуется новая, более эффективная тактика.

БЕРЕГИСЬ ПРОЗРАЧНЫХ КАПСУЛ!

Обнаружив капсулу с лечащим дроном внутри, будьте готовы к тому, что на вас вот-вот набросятся Drakk Overseers. Многие Overseers вылезают из голубых ячеек в полу. Причем вылезают они довольно медленно, так что, заметив такую ячейку, выбирайте защищенную позицию между ней и капсулой с дроном.



БЫСТРО ВЫДЕРГИВАЙ ЧЕКУ

Появляющихся Overseer'ов нужно уничтожать как можно быстрее, и самое эффективное средство для этого – гранаты EMP. Экономьте их и расходуйте только на этих тварей. Одной гранаты EMP достаточно, чтобы гарантированно свалить любого Overseer'а – проверено на практике.







УНИЧТОЖАЙ ДРОНОВ

Завалив Overseer'а, повернитесь к ближайшей капсуле с дроном и переключитесь на свое любимое оружие – я лично рекомендую альтернативный режим Assault Rifle. Несколько выстрелов – и дрон уничтожен, а значит, Overseer уже не воскреснет.



СМАКУЙ МОМЕНТ!

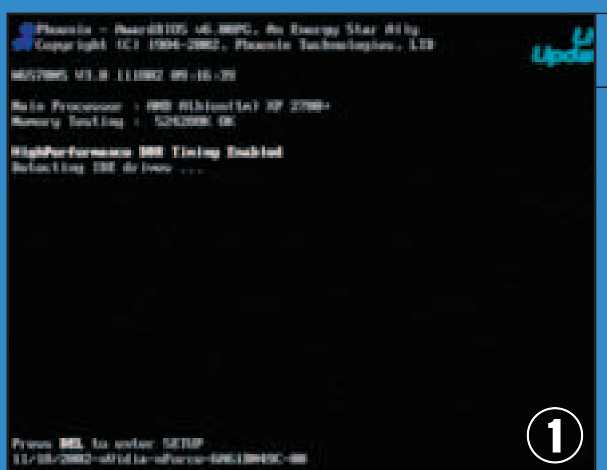
Если вы не успели подстрелить дрона до того, как он приблизится к Overseer'у и начнет ремонт, то у вас еще остается немного времени, чтобы уничтожить его до того, как Overseer воскреснет. А расправившись с дроном, вы сможете получить ни с чем не сравнимое наслаждение, медленно и со смаком убивая полуживого Overseer'а.



ОПТИМИЗАЦИЯ НАСТРОЕК BIOS

Как выжать из компьютера еще немного мощности. ***Джоэл Дерхэм***

Как известно, трехмерные игры являются весьма требовательными к ресурсам компьютера и по максимуму используют всю его вычислительную мощность. Неудивительно, что в игровом сообществе уже давно не утихают споры о том, как улучшить производительность того или иного PC, не покупая к нему новых компонентов. Так вот, одним из способов повысить мощность вашей машины является настройка загрузочного меню BIOS, в котором имеется множество опций, позволяющих выжать из компьютера еще немного производительности.

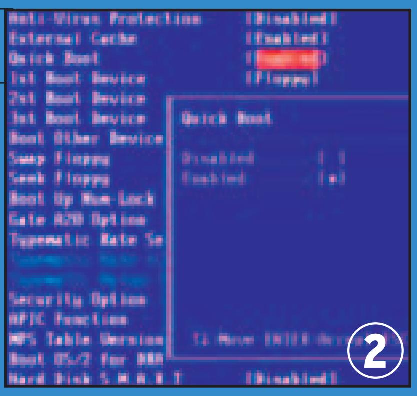


ЗАПУСК SETUP MENU

Сразу после включения компьютера в сеть перед вами появится черный экран с белыми надписями (т.н. экран POST – Power On Self Test) – PC будет тестировать свой процессор, память, диски и т.д. Внизу экрана при этом должно быть написано, как войти в меню BIOS Setup. В большинстве случаев для этого требуется нажать клавишу Delete, хотя на некоторых компьютерах нужно нажать F2 или еще какую-нибудь кнопку. Имейте в виду: не каждый BIOS обладает всеми опциями, которые мы будем обсуждать ниже, и в любом случае делайте записи всех своих действий. После изменения какой-либо настройки перезагружайте компьютер и запускайте выбранную в качестве теста 3D-игру, чтобы проверить стабильность работы системы. Если игра вылетает или машина виснет, то перезагружайтесь и возвращайте настройку в исходное состояние.

УСКОРЕНИЕ ЗАГРУЗКИ

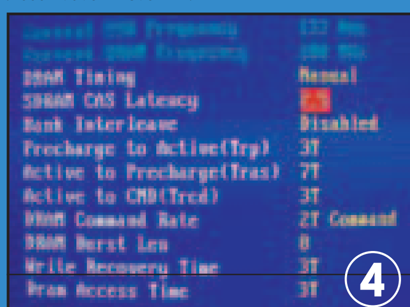
Просмотрите различные подменю BIOS и найдите страницу с опцией Quick POST или Quick Power On Self Test. Убедитесь, что она включена (Enabled) - это сократит время, затрачиваемое компьютером на самопроверку перед загрузкой операционной системы. Затем найдите подменю с опциями загрузки и убедитесь, что первым загрузочным устройством (1st Boot Device) является жесткий диск. Имейте в виду – если вам когда-нибудь впоследствии потребуется загрузиться с дискеты или CD-ROM, данную настройку можно будет в любой момент изменить.



ВЫСТАВЛЕНИЕ МАКСИМАЛЬНЫХ ЧАСТОТ

Иногда работа на предельно допустимых частотах негативно отражается на надежности системы. Выставьте частоты системной шины и памяти на максимальный, официально поддерживаемый данными устройствами уровень и проверьте, насколько стабильно работает компьютер. Если появляются сбои, то по одному постепенно понижайте эти параметры до тех пор, пока не найдете устойчивую комбинацию настроек.





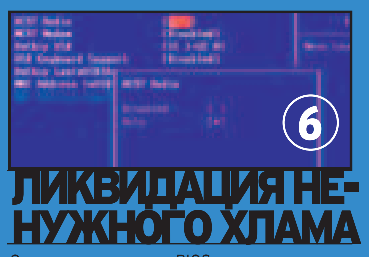
НАСТРОЙКА ПАМЯТИ

Найдите страничку с настройками оперативной памяти, включая CAS Latency и DRAM Command Rate. Понизьте CAS Latency до 2 и выставьте значение DRAM Command Rate, равное 1. Проверьте стабильность системы. Отключите ECC, даже если ваша память поддерживает данную функцию, и опять проверьте стабильность системы.



НАСТРОЙКА AGP

Установите значение параметра AGP Aperture Size, равное половине объема оперативной памяти, установленной на вашем компьютере, – т.е. если у вас стоит 256 MB RAM, установите значение AGP Aperture Size, равное 128 MB. Запустите тестовую программу, например, 3DMark2001 (ее можно бесплатно скачать с сайта Futuremark.com), и проверьте производительность системы в сравнении с предыдущим значением. Убедитесь, что опция AGP Fast Write включена (Enabled) и что выставлен режим AGP Mode 4x (или 8x, если его поддерживают ваша материнская плата и видеокарта).



ЛИКВИДАЦИЯ НЕНУЖНОГО ХЛАМА

Отключите все опции BIOS, связанные с кэшированием и все shadow options. Отключите все встроенные в материнскую плату периферические устройства, которые вы не используете, например, интегрированный LAN adapter, Sound Codec или RAID controller. Отключите проверку на вирус – намного удобнее и надежнее использовать нормальный антивирус. Убедитесь, что на процессоре включены (Enabled) кэши и первого, и второго уровня (CPU Cache L1 и L2).

ИЛ-2: ЗАБЫТЫЕ СРАЖЕНИЯ

От винта! Играем в «Ил-2: Забытые Сражения» по сети

Александр Черных, при поддержке виртуальной эскадрильи RedRodgers (www.redrodgers.com)



Чему нужно учиться, чтобы играть в *«ЗС»* по сети? Ответ прост: всему, чему учились военные летчики Второй мировой. *«ЗС»* – без сомнения, САМЫЙ реалистичный авиасимулятор за всю историю жанра, для его создания использовалось огромное количество подлинных исторических материалов. Так что, как минимум, ты можешь использовать те же материалы: реальные руководства по летной эксплуатации самолетов времен войны. Еще почитай воспоминания Ветеранов Великой Отечественной – найдешь на любой вопрос любой ответ. Я же приложу усилия, чтобы рассказать тебе о том немногом, с чем столкнулся сам.

Палочка удовольствия

Игра начинается задолго до игры. Прежде чем браться за *«ЗС»* вообще и сетевую игру в частности, нужно раздобыть себе джойстик – без него за игру садиться бесполезно. О клавиатуре забудь: с ней ничего не получится.

Джойстик нужен не простой, а симуляторный: кроме самой «палочки удовольствия» на нем должен быть сектор газа для управления двигателем и педали для управления рулем направления. Это опять же необходимый минимум, иначе играть вообще нельзя.

Чтобы кроме этого самого необходимого минимума еще получить от игры максимум удовольствия, нужен девайс, у которого ко мною описанному добавится еще сектор управления шагом винта, хэт, с помощью которого мы будем крутить головой, два хэта, на которые мы выведем триммеры всех рулей, и целая куча кнопок: чем больше – тем лучше. Все возможные контролзы должны быть выведены на джойстик, чтобы в любой, даже самой непредсказуемой ситуации к клавиатуре тянуться не пришлось. Это потеря времени, а счет в *«ЗС»* идет на секунды... Из тех стиков, что продаются сейчас в Москве, меня привлекает Saitek X-45 (http://www.saitek.ru/prod/x45.htm) – вроде бы ребята, которые на нем летают, не жалуются.

САМЫЙ ГРЯЗНЫЙ ТРЮК МЕСЯЦА

В этом месяце мы предлагаем вашему вниманию грязный трюк для игры *MechWarrior 4: Mercenaries*, присланный Джесси Зарецким.

Готовя свой Mech к дуэлям один на один, забейте как можно больше слотов тяжелыми огнеметами. А во все остальные слоты установите побольше тяжелых орудий. На оставшиеся деньги наберите дополнительных примочек – брони, апгрейдов для двигателя, противоракетных систем. С помощью настроенного таким образом Mech'a вы сможете очень неплохо зарабатывать, проводя одиночные дуэли в Колизее. Кроме того, описанную ниже тактику можно с успехом использовать и в многопользовательских битвах. Суть ее заключается в том, что вы должны как можно быстрее сблизиться с противником и ударить изо всех своих орудий и огнеметов в торс его робота, который от этого сразу же перегреется. И пока ваши огнеметы будут продолжать поливать огнем торс оппонента, тот не сможет ничего предпринять и будет стоять, как парализованный, - таким образом, вы сможете без проблем, ничем не рискуя, обрабатывать его из тяжелых орудий. Главное в этой ситуации – отойти чуть-чуть назад перед тем, как противник взорвется, иначе ваш собственный Mech может получить серьезные повреждения.

WIN



Джесси Зарецкий выиграл специальное издание *Age of Mythology*. В следующем месяце победитель получит в качестве приза коробочное издание *Hitman 2*. Посылайте свои грязные трюки к недавно вышедшим играм по электронной почте на адрес: letters@cgw.ru, указав в сабже: Dirty Trick.

Особо ждем ваши трюки по *«Ил-2: Штурмовик»*. Лучших ждут МОЩНЕЙШИЕ подарочные издания.



На 360 градусов

Знаешь, чему учились все на свете военные летчики? Постоянно осматриваться вокруг себя, крутить головой. Вот смотри.

Осматриваться необходимо от выруливания до выключения мотора в (стоянке). Только в этом случае осмотрительность оправдывает себя. Если же осматриваться с какими-либо пропусками, то можно вовсе не осматриваться; эффект при боевой обстановке будет один и тот же. И многие наши лучшие летчики поплатились жизнью за эту истину. Находясь над своей территорией, как правило, летчик ослабляет свое внимание, деятельность же самолетов-охотников и рассчитана на это. Кроме того, линии фронта, подобно наземной, в воздухе нет и не может быть.

Кушаков Алексей Олегович, сержант.
Из интервью, данного ресурсу http://www.iremember.ru.

Самое времечко сразу после приобретения джойстика избавиться от иллюзий по поводу реализма игры. *«3С»* в этом плане очень требовательная штука. Если прямо сейчас ты играешь с маркерами на карте и с внешними видами – самое время отказаться от того и от другого. А самое главное – начинай крутить головой. Одной из моих ошибок была пассивность по отношению к происходящему вокруг – будучи слишком занят управлением самолетом, я смотрел только вперед, на приборную доску и на то, что находится перед моим самолетом. Я не видел совсем ничего вокруг. Первый же бой в онлайне показал, что это значит: был сбит несколько раз подряд. Выяснил для себя, что головой надо крутить постоянно, и если в поле зрения попал самолет противника – хорошо бы глаз с него не спускать в прямом смысле слова. Мышкой в такой ситуации работать сложно, практически нереально – все слишком быстро (за исключением примера с приделыванием мышки к ноге, описанного в 1С-овском форуме *«3С»*, – руки на джойстике, а нога, к которой мышь привязана, головой крутит: звучит забавно, но работает, факт). Именно поэтому и нужен хэт на джойстике – для эффективного управления обзором. Во время полета вперед пилот практически не смотрит, все время оглядывается вокруг, и так обеспечивает свою безопасность. Ведь зачастую выигрывает не тот, кто лучше справляется с управлением самолетом, а тот, кто первым увидел противника и оказался сверху.

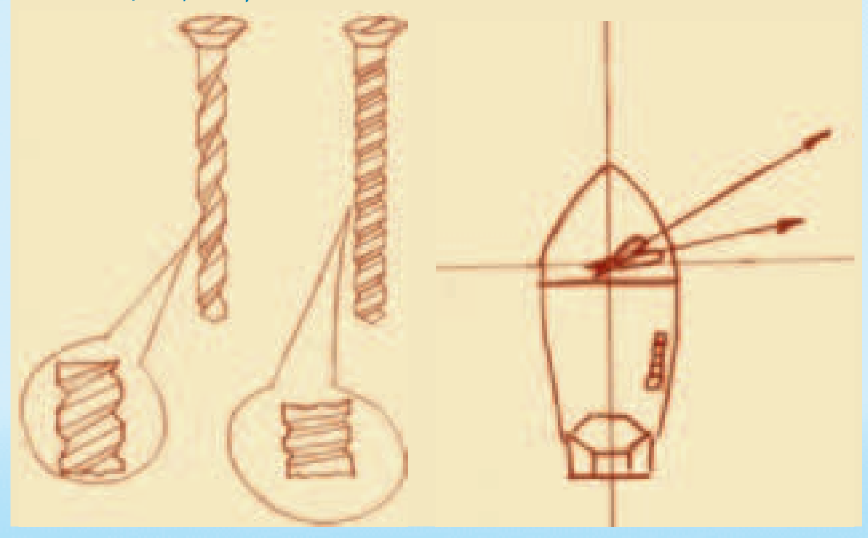
Шагом марш!

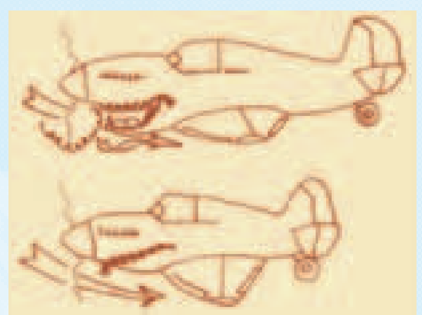
Еще нужно вникнуть в такой параметр, как шаг винта. По сути, это регулируемый (за редким исключением) угол отклонения лопастей пропеллера самолета. Когда шаг минимальный (угол поворота лопасти по отношению к поперечной оси самолета минимальный), двигатель легко раскручивается до максимальных оборотов. Такой режим используют, например, для взлета. Когда шаг увеличивают (угол, соответственно, увеличивается – говорят, что «винт нагружают»), винт начинает захватывать большее количество воздуха за оборот, и двигателю становится сложнее вращаться – такой режим, например, используют при пикировании, как бы притормаживая самолет. Рекомендую поэкспериментировать с шагом винта в разных ситуациях и на разных самолетах.

Быстрее, еще быстрее!

Замедление и ускорение времени – две великолепных возможности *«3С»*. Они здорово упрощают игру, делают ее более гибкой и одновременно более динамичной...

ШАГ ВИНТА: Посмотри на эти шурупы. Легко определить, у какого из них шаг больше. Он быстрее войдет в стену – правда, для этого придется приложить куда больше усилий. Шуруп с меньшим шагом войдет в стену медленнее, но усилия будут меньше. С авиационным винтом – то же самое: чтобы раскрутить его в режиме малого шага до максимальных оборотов, нужно меньше мощности, чем в режиме большого шага.





ЗАСЛОНКА РАДИАТОРА: Открытый радиатор – это открытый зев самолета. Воздушный поток, охлаждая радиатор, создает целую кучу завихрений, и снижает максимальную скорость агрегата. Когда же он закрыт – оптимальная аэродинамика восстанавливается, и максимальная скорость повышается.

Забудь об этих замечательных фичах. В сетевой игре они не работают. Если до этого ты летал с ускорением, а атаковал с замедлением времени – потрать несколько дней и переучись на полеты в реал-тайме. Это совсем не так просто, как кажется! Атака на противника становится быстрее в несколько раз, прицелиться очень сложно, попасть же с непривычки почти невозможно. Так что тренируйся на ботах.

Радиатор закрыт на обед

Почему в сетевой игре один и тот же самолет, управляемый разными пилотами, имеет соответственно разную максимальную скорость? Не, тут дело не в том, что эти парни по-разному весят ;). Просто, один, по ходу, знает больше другого.

Я расскажу тебе то, что сам знаю о том, как разогнать самолет до максимальной скорости. Прежде всего, когда ты разгоняешься, не делай лишних движений – на каждое из них тратится драгоценная скорость. В идеале самолет быстрее и проще всего разогнать в пикировании, но поскольку нам нужна высота, делать это будем по прямой.

Во время разгона заслонка радиатора (настрой этот контрол у себя на джойстике обязательно!) должна быть выставлена в положение «радиатор закрыт». Когда заслонка закрывается, лобовое сопротивление самолета уменьшается – соответственно, максимальную скорость набрать проще.

Шаг винта во время разгона по горизонтали должен быть минимальным – чтобы дать двигателю раскрутиться до максимума.

Еще нужно научиться триммированию. Триммеры – это маленькие отклоняющиеся плоскости, они обычно есть на всех (или почти всех) управляющих поверхностях. Чувствуешь, как во время горизонтального полета нос самолета тянет вверх? Триммируй! Отклони триммеры рулей высоты вниз (выстави возможность триммирования на джойстике непременно!) так, чтобы с минимальным шагом винта и максимальным газом самолет летел горизонтально. Теперь набрать максимальную скорость будет немного проще – в том числе и за счет того, что тебе не нужно будет делать компенсирующих движений джойстиком.

Потом, наконец, форсаж – режим максимальных оборотов двигателя. Долго в таком режиме машина работать не может – мотор перегревается. Поэтому используй этот режим только для разгона. Во время работы с закрытой заслонкой и на «форсаже» следи за температурой двигателя! Не давай ему перегреваться. Потратишь на остывание время, силы и внимание, а они тебе и так пригодятся.

Открыть все карты

В начале Второй мировой радиосвязь была, мягко говоря, не на всех самолетах. Из-за этого летчики не могли переговариваться между собой и с землей. Не было радаров, с земли самолет можно было обнаружить только визуально. Представляешь, как сложно было ориентироваться в воздухе? Между собой пилоты переговаривались при помощи жестов, а ориентировались на местности по, пардон за тавтологию, ориентирам.

Летать по ориентирам несложно. Перед вылетом следует проложить маршрут по карте, и наметить на маршруте ориентиры – желательно, чтобы они были в точках смены курса. Ориентиром может быть любой выдающийся объект на земле: развилка дорог, рукав реки, город под крылом, берег или остров в море. В полете ты смотришь вниз и сравниваешь объект с рисунками на карте, находишь его, смотришь на компас и определяешь дальнейшее направление движения. Звучит просто. На деле же ненамного сложнее: привыкнешь за пару часов, и получишь кучу удовольствия – никакие иконки не понадобятся.

Высота, скорость, маневр, огонь!

«ЗС» можно сравнить со стратегическими играми типа *C&C* или *Warcraft*. Только в них ресурсов много, и они примерно одинаково важны, а в *«ЗС»* могу определить один важнейший ресурс – это высота! Из высоты нехитрыми манипуляциями можно получить практически любой ресурс – скорость, набираемую в пикировании, выгодную позицию для атаки, любой маневр, для которых нужны скорость и высота. Неудивительно, что если при встрече ты оказался выше противника, его позиция считается потенциально проигрышной.

Какой вывод можно из этого сделать? Да очень простой! Используй любую возможность до боя для набора высоты. Если можешь набирать высоту – набирай. И ни в коем случае не теряй ее без нужды.

Чудеса на виражах

Почему какой-то парень на таком же самолете, как твой, умудряется закладывать виражи глубже, чем ты? Может, он читер? Не факт.

О том, как заложить идеальный для твоего самолета вираж, ты можешь прочитать в руководстве по летной эксплуатации для конкретной машины. Теоретически, чем меньше скорость в вираже – тем меньше радиус разворота, и только. На практике же у каждого самолета своя оптимальная скорость входа в вираж, свои правила разворота, свои рекомендации по использованию\неиспользованию закрылков для минимизации радиуса разворота, по шагу винта во время разворота. Потрудившись, ты отыщешь в сети руководства по летной эксплуатации почти для всех самолетов в «ЗС» – за исключением разве что самых необычных, типа «Би-1». Не поленись почитать их – исторические как-никак документы, и очень полезные.





ПИКЕ-ГОРКА: На картинке все наглядно. Истребитель атакует бомбардировщик из пологого пикирования. В случае, если пилот атакующего самолета промахнется, он имеет возможность, используя набранную скорость, снова набрать высоту и уйти из зоны досягаемости бомбардировщика.

Пике-горка

В документе под названием «Тактика истребительной авиации», 1943 года выпуска, был такой абзац:

«Атаки (особенно первую) стараться делать сзади после пикирования. При выполнении атаки учитывать превышение и скорость – свою и противника. Стараться подойти к противнику незаметно и быстро, чтобы открыть огонь в упор. Если положение для атаки сзади после пикирования неудобно, атаковать сзади сверху».

А я хочу особо остановиться на этой самой «первой атаке сзади после пикирования». Есть такая тактика, называется «пике-горка», или «бум-н-зум». Суть сводится к следующему: находишь противника, идущего значительно ниже тебя, пристраиваешься сзади, пикируешь на него, из пике атакуешь. Лучший расклад: враг горит и падает, даже не увидев своего палача. Худший расклад: ты промазал, атака прошла впустую, но зато у тебя большущая скорость, которую можно тут же трансформировать в преимущество в высоте, и продолжить бой. Либо, опять же воспользовавшись скоростью, умотать от атакованного и испуганного оппонента.

Мой выбор

Мы отдавали предпочтения «Якам» – «Як-1», «Як-7». «Як» – он маневренный. «За газом» ходит. «Як-9» – немножко тяжеловатый был, но вооружение хорошее. Самый лучший «Як-3» – это идеальная машина для боя. Просто сказка. Летишь и удовлетворение такое – не передать. Только запас топлива у него был не очень большой – на 40-минутный полет.

ЕРЕМИН БОРИС НИКОЛАЕВИЧ, майор.
Из интервью, данного ресурсу http://www.iremember.ru.

Каждый пилот предпочитает для себя какой-то самолет, управляя которым чувствует себя уверенно. Как выбрать для себя такую машину? Тем более, сложно это сделать в *«ЗС»*, где летабельных самолетов – шесть десятков!

Думаю, сделать это можно исключительно методом проб и ошибок. И вряд ли тут будут уместны какие-то жесткие правила. Тем не менее, кое-что посоветую.

Во-первых, обзор. Для меня это значительно важнее максимальной скорости и прочих качеств. В самолете должно быть удобно крутить головой, а еще в режиме полного реализма должны быть легко видны все важные приборы. Кроме того, должен быть регулируемый шаг винта, желательно на первых порах избегать самолетов с негативными конструктивными особенностями (например, у «И-16 тип 24» в пологом пикировании глохнет двигатель, завести его снова не удается, приходится совершать вынужденную). И, конечно, скороподъемность – возможность самолета за минимум времени набрать максимум высоты. Напомню: кто выше – тот и прав ;).

Уже во-вторых – выбор тактики. Если умеешь работать по пресловутой «пике-горка» – пожалуйста, бери тяжелый, разгоняемый до большой скорости истребитель (для «пике-горка» подходит FW-190, но мне он не нравится как раз из-за обзора из кабины). Если умеешь вести точный огонь и попадаешь с первого снаряда в очереди – тебя ждет, например, «ЯК-9Т» с противотанковой пушкой НС-37, она с первого залпа уничтожает любой самолет противника. Хочешь гармоничный самолет на все случаи жизни -- попробуй «ЛА-5фн» и «ЛА-7», две очень хорошие машины. Выбрав для себя агрегат, начинай «обкатывать» его – привыкай к реакциям самолета в разных режимах, учись воевать именно на этом аппарате.

На общем фоне расклад такой: наши самолеты начала войны немного слабее немецких того же периода, в середине войны силы примерно равные, в конце войны наши самолеты ненамного опережают немецкие по ТТХ.

Всем спасибо, все свободны

Вот, собственно, и все, чем я на сегодня мог с тобой поделиться. Бросай нафиг игру в одиночку, ищи коллег и начинай рубаться по сетке в местном клубе – получишь кучу удовольствия. Удачи!

UNREAL II

Эксклюзивные чит-коды и сюрпризы от издательства Prima Games.

Чит-коды

В *Unreal II: The Awakening* имеется довольно много чит-кодов, способных существенно упростить вам жизнь и помочь преодолеть непроходимые, на первый взгляд, участки. Чтобы активировать режим чит-кодов, нажмите клавишу «тильда» [~] и введите: BEMYMONKEY.

Активировав режим, вводите перечисленные ниже коды и каждый раз после их ввода нажимайте [Enter]. Нажатие клавиши [Esc] возвращает вас в игру. После активации режима вы можете запускать все новые и новые коды, просто нажимая [~], вводя нужный код и затем нажимая [Enter].

ALLAMMO: Дает максимальное количество амуниции ко всем стволам, которые в данный момент имеются в вашем арсенале.

FLY: Убирает гравитацию, позволяя «гулять» по воздуху. Очень удобная вещь, когда вам никак не удается совершить какой-нибудь головоломный прыжок.

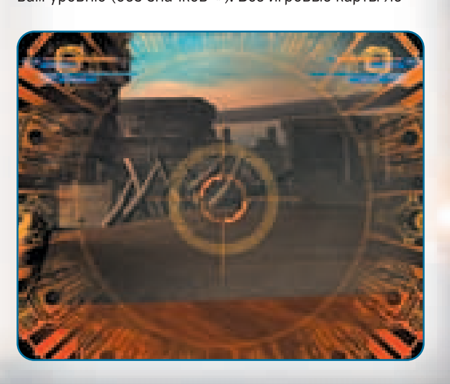
GHOST: Позволяет проходить сквозь стены, потолки, полы и другие твердые объекты.

GOD: Делает вас почти неуязвимым. Игрок становится нечувствительным к оружию и не получает урона при падении, но его по-прежнему можно ранить огнем.

GOODIES 0 100: Дает все имеющееся в игре оружие плюс по одному образцу следующей техники: Auto Turret, Rocket Turret, Plasma Field Generator и Proximity Sensor.

INVISIBLE (1/0): INVISIBLE 1 делает персонажа невидимым для всех врагов, повушек, дверей и т.g. INVISIBLE 0 возвращает его в нормальное (видимое) состояние.

OPEN <название карты>: Позволяет открыть любую карту Unreal II, при этом после слова OPEN надо ввести название файла, соответствующее нужному вам уровню (без значков <>). Все игровые карты ле-



Оборона — Sulferon

В самом начале миссии на Sulferon десантный корабль сбрасывает техника, который должен раздобыть данные, а также группу морпехов, которые помогут вам его защитить. Первый из трех кораблей с Izanagi Ghost Warriors прилетит буквально через минуту, так что, не теряя времени, немедленно начинайте расставлять своих помощников по боевым позициям (чтобы отдать им приказы, нужно подойти и заговорить с ними). Расставляйте их следующим образом:

- **Lt. Cosner: охраняет фронтальную стену**
- **Lt. Caruso: охраняет фронтальную дверь**
- **PFC Taba: охраняет заднюю дверь**
- **Sgt. Easley: охраняет контрольную комнату**

жат в папке Maps. Имя файла необходимо вводить вместе с расширением (например: OPEN M11.un2).

PHOENIX: Активировав данный код, вы будете после смерти мгновенно возрождаться с полными щитами и максимальным здоровьем.

PLAYERSONLY: Время в игровом мире останавливается. Все объекты застывают в неподвижности, и только вы можете передвигаться и действовать. Повторное введение кода снова включает ход времени.

SLOMO <число>: Управляет скоростью игры. Единица (1) соответствует нормальной скорости. Числа меньшие, чем единица, замедляют течение времени. Нуль (0) соответствует самой медленной скорости, поддерживаемой игрой. Числа большие, чем единица, ускоряют скорость времени. Цифры вводятся без значков <>.

TOGGLERELOADS: Данный чит-код освобождает вас от необходимости перезаряжать оружие – можете стрелять без перерыва, пока не кончится боезапас.

WALK: Отменяет эффекты кодов FLY и GHOST. Перед тем как его вводить, убедитесь, что вы находитесь не в космосе, не за пределами границ карты и не на высоте нескольких сотен метров от поверхности, – в противном случае последствия могут быть весьма плачевными. *Примечание*: код GOD необходимо каждый раз вводить заново при загрузке очередной части уровня.

Пасхальные сюрпризы

Ребята из Legend Entertainment спрятали в игре довольно много забавных фишек, которые очень трудно обнаружить, если не знаешь, где конкретно их надо искать. Данная глава рассказывает о местах расположения и функциях этих «пасхальных яичек». Первое из них можно обнаружить уже в тренировочной миссии на Avalon.

Секретный тир с Nali: Когда во время прохождения полосы препятствий вы взберетесь на поднятый блок, прыгайте через ограду направо. Зайдите вовнутрь и возьмите голову. Закончите прохождение полосы препятствий, и пусть Raff продемонстрирует вам три вида оружия на стрелковых площадках. Когда Raff завершит обучение, идите к четвертому тиру (он находится позади площадки для гранатомета). Ворота откроются, и вы увидите пару Nali в качестве мишеней. Доставьте себе маленькую радость, разнеся их в клочья!

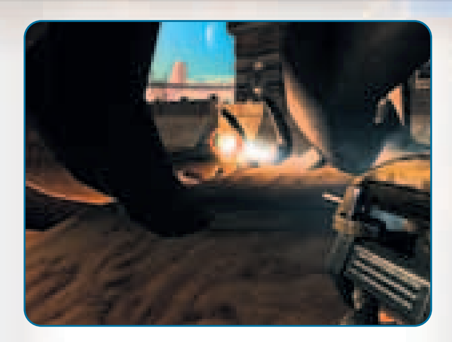
Целый ряд сюрпризов запрятан непосредственно на корабле Atlantis. Находясь на его борту, вы в любой момент можете открыть следующие приколы:

Голограмма Seagoat: В комнате, где проходят брифинги, имеется секретная кнопка, спрятанная с правой стороны holotank'a (там у края стола есть небольшое пространство между столом и стеной). Нажмите кнопку, и на holotank'e появится голограмма Seagoat'a – забавного зверька с рогами козерога и рыбьими глазами.

Взрыв: В оружейной есть секретная кнопка, расположенная внутри двери (прямо под краем компьютерной станции Исаака). Нажав ее, вы услышите, как Исаак произнесет: "Flashbang!", после чего раздастся взрыв гранаты EMP.

Смех отцов-основателей: Идите по верхнему коридору в сторону кормы корабля, проходите мимо каюты Ne'Ban'a и прыгайте в открытый люк. Повернувшись лицом к носу звездолета, вы увидите крошечную кнопку, спрятанную внутри (слева вверху). Нажмите эту кнопку – появятся президенты Линкольн и Грант и посмеются над вами.

Номерной знак: Чтобы увидеть сюрприз, нужно активировать чит-код GHOST. Пройдите через шкаф в каюте Джона, и вы увидите, что к задней стенке шкафа прикреплен номерной знак штата Вирджиния с надписью Seagoat.





Еще на борту корабля Atlantis имеется несколько сюрпризов, которые будут появляться по мере прохождения игры.

Оборона – Janus

Во время миссии на Janus вы должны будете установить защитный периметр, чтобы защитить Мейера, пока тот отправляет свое сообщение. В вашем распоряжении четверо десантников и куча всевозможного оборудования. Возьмите в контрольной комнате оборудование и оружие, затем выходите наружу. Возьмите рядом с главным входом турели и генераторы, после чего расставляйте морпехов следующим образом:

- **Lt. Crable: охраняет периметр**
- **Lt. Chavez: охраняет фронтальный вход**
- **Pvt. Sadao: охраняет правую стену**
- **Sgt. Harrison: охраняет левую стену**

Секретные сценки на Atlantis

На корабле есть еще две секретные сценки, которые можно увидеть, нажав клавишу «тильда» [~] и введя соответствующую команду:

Танцевальная вечеринка *Unreal II:* Откройте консоль и введите код: OPEN ATLANTIS?MISSIONCOMPLETED=83, после чего нажмите [Enter]. Вы окажетесь на танцевальной вечеринке с участием Seagoat'a на мостике «Атлантиса», заваленном грудами воздушных шариков.

Феерия шариков: В любой момент откройте консоль и введите код: OPEN ATLANTIS?MISSIONCOMPLETED=110276, после чего нажмите [Enter]. Вы окажетесь в каюте Джона, а вокруг будет множество шариков в форме морских козликов и Авраамов Линкольнов. В коридоре у каюты также полно шариков.

Фотоальбом Далтона: После каждой выполненной миссии на большом экране в каюте Джона будет появляться новая фотография, изображающая последнюю посещенную им планету.

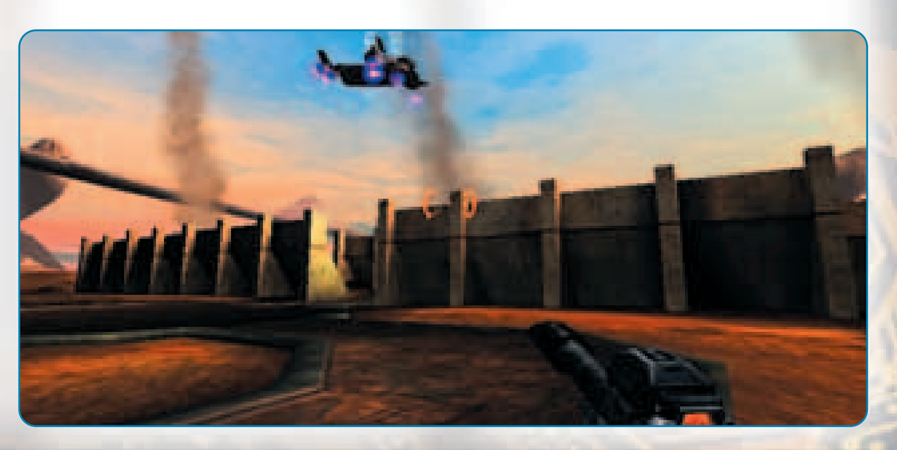
Артефакты: Каждый раз, когда в процессе прохождения миссии вы будете находить очередной фрагмент инопланетного артефакта, после возвращения на корабль вы сможете найти его на столе в задней части оружейной.

Заблудившийся Seagoat: После завершения миссии на Kalydon каждый раз, вернувшись на Atlantis, вы будете сталкиваться с морским козерогом. Первые два раза, увидев вас, он будет убегать. А затем вы сможете с ним пообщаться и услышать комментарий Далтона по этому поводу.

Кроме того, на «Атлантисе» имеются еще несколько сюрпризов, которые можно обнаружить только во время определенных посещений корабля.

Первое посещение: Во время первого посещения «Атлантиса» вы можете активировать «специальную» версию брифинга. Для этого откройте люк напротив каюты Ne'Ban'a на верхней палубе и пообщайтесь с находящимся внутри Seagoat'ом. Отвечайте ему так: "Spam", "Spam", "Spam", "Humbug". Вы получите сообщение, что «Линкольн доволен». Теперь идите к Аиде слушать брифинг. Во время брифинга, когда будет звучать сигнал бедствия, на экране вместо Дэнни Миллера появится сам Авраам Линкольн.

Пятое посещение: Во время проводимого Ne'Ban'ом брифинга перед миссией на Kalydon на holotank'e будут в быстром темпе показаны 12 картинок. Используйте чит-код SLOMO, чтобы как следует их рассмотреть.





Окружив лабораторию изгородью с трех сторон, вы защитите ее от вражеских тварей, и при этом ваши henchman'ы по-прежнему будут иметь к ней доступ.

IMPOSSIBLE CREATURES

СТРАТЕГИЧЕСКОЕ РУКОВОДСТВО

Эрик Уольпо и Чет Фалишек

Когда-то давным-давно, задолго до выхода *Impossible Creatures*, редактор раздела Gamer's Edge поручил двум авторам написать стратегическое руководство по данной игре – понятно, что на тот момент никто еще не знал, что она собой представляет. И когда игра, наконец, появилась в продаже, авторы храбро ринулись выполнять задание, несмотря на ее весьма сомнительное качество. Результат их работы перед вами.

Жизнь – суровая штука: кто-то должен писать стратегические руководства по играм, в которых стратегия отсутствует как факт. Возьмем хотя бы нашего сегодняшнего пациента. Если большинство RTS представляют собой слегка усложненные версии детской игры «Камень, ножницы, бумага», то *Impossible Creatures* – это, скорее, навороченная орлянка. Возможно, вы помните вышедший в 1983 году фильм жанра «технотриллер» под названием WarGames, – там, когда дела начали идти совсем уж плохо, компьютер сказал Мэттью Бродерику: «Единственный способ выиграть – это не играть». Данная цитата как нельзя лучше формулирует наш главный вывод: лучшая стратегия победы в *Impossible Creatures* – не садиться за игру. Поверьте, эта стратегия является результатом длительного и серьезного исследования, она была многократно протестирована, оптимизирована и даже проверена на армейском суперкомпьютере. И если вы последуете ей, то можете смело не читать весь последующий текст – победа и так будет за вами.

Что касается тех немногих геймеров, которых не удовлетворит описанная выше «тактика отказа от игры», то для них мы предлагаем стратегические советы и рекомендации несколько иного рода – они базируются на нашем практическом опыте сражений в *Impossible Creatures* в течение нескольких, показавшихся нам бесконечно долгими недель. Играли мы в основном друг против друга, а кроме того, провели несколько интернет-партий, в которых одновременно участвовало до 20 человек. Некоторые из приведенных ниже советов гарантированно повысят уровень вашего мастерства. Остальные представляют собой психологические трюки, которые если и сработают против какого-нибудь конкретного противника, то только один раз. Итак, приступаем.

Экономика

В Impossible Creatures имеется два вида ресурсов: уголь и электричество. Из них намного более важным является уголь. Электричества может не хватать в самом начале партии, но уже через 5-10 минут его будет в избытке, и вы не будете знать, куда его девать. Мы долго пытались найти какое-нибудь применение этой энергии, но так и не обнаружили никакого способа с пользой ее потратить. В отличие от большинства RTS, в *Impossible Creatures* накопление гигантских запасов одного из ресурсов вовсе не означает, что вы что-то делаете неправильно, – так что не паникуйте, обнаружив вдруг, что у вас накопилось 10.000 единиц абсолютно не нужного вам электричества. Вы здесь совершенно не при чем. Во всем виновата корпорация Microsoft. Чтобы обеспечить себя электроэнергией, прикажите одному из henchman'ов построить Lightning Rod. Затем пусть он построит электрогенератор на термальном источнике, который присутствует неподалеку от любой стартовой локации. Постройте еще один разрядник, как можно скорее проапгрейдите генератор до 3 уровня – и можете забыть про электроснабжение.



Умеющие закапываться звери не могут пролезть под такой изгородью.



Акустические башни весьма дешевы и служат отличной защитой даже против высокоуровневых летунов.

А вот уголь действительно является важнейшим фактором, без которого нельзя ни глумиться над Природой, ни изображать из себя Господа, – т.е. комбинировать различные части несчастных животных, прежде чем посылать их на убой. Запомните: только один henchman может в данный конкретный момент времени добывать уголь на данной конкретной шахте. Пока он роет, остальные работники, посланные на эту шахту, будут стоять в ожидании своей очереди. Но зато второй henchman может приступить к работе, пока первый транспортирует свою добычу к месту сбора. Практика показала, что наиболее эффективное соотношения количества рабочих и шахт составляет 11/2. Рабочим вполне хватает мозгов на то, чтобы подойти к ближайшей незанятой шахте и начать добычу, так что просто поместите их в нужном количестве рядом с группой шахт и предоставьте самим разбираться со всеми деталями...

Как можно скорее изучайте Advance Structures и стройте Research Clinic, желательно еще до перехода на 2-й Технологический Уровень. Построив клинику, изучайте апгрейд Extra Carrying Capacity, который повышает количество угля, приносимого рабочим за ходку, с 20 до 25 единиц. По поводу полезности апгрейда скорости henchman'ов мнения разделились. Один из нас двоих утверждал, что это весьма эффективная вещь. Прочие члены группы, состоящей из двух исследователей, ругались нехорошими словами и предлагали стороннику ускорения провести простой эксперимент – проверить, насколько скорость ходьбы рабочих убыстряет выстроившуюся у шахты очередь. После чего следовали совсем уже обидные намеки на то, что, возможно, уважаемый коллега просто чувствует себя увереннее и круче, наблюдая за быстро снующими туда-сюда henchman'ами... Короче, единого мнения по данному вопросу выработано так и не было. Вы можете сами поэкспериментировать с обоими вариантами, а затем изложить свои выводы в злобном письме и отправить его Джеффу Грину.

Можете изложить свои выводы в злобном письме и отправить их Джеффу Грину.

Эффективность угледобычи можно здорово повысить с помощью Gyrocopter'а. Он относительно дешев, может производиться уже на ранних стадиях, а главное – умеет добывать уголь одновременно с henchman'ом из одной и той же шахты. А поскольку Gyrocopter умеет также строить здания и перевозить henchman'ов в качестве груза, он служит идеальным средством разведки угольных залежей и организации добычи ресурса на них. Gyrocopter можно строить только в единственном экземпляре, поэтому его следует рас-

сматривать скорее в качестве полезного подспорья, а не краеугольного камня угольной индустрии. В любом случае, чем сильнее вы обгоните противника в добыче угля, тем быстрее выиграете и сможете заняться какими-нибудь другими интересными делами.

Сражения

Для того чтобы выиграть в *Impossible Creatures,* нужно как можно скорее выйти на 5-й Технологический Уровень, наштамповать как можно больше самых сильных существ и отправить их на вражескую базу. Попытки использовать всевозможные тактические хитрости и уловки, как правило, приводят лишь к быстрому и бесславному поражению, так что самое надежное – сделать ставку исключительно на грубую силу. По целому ряду причин многие члены малочисленного онлайнового сообщества, сплотившегося вокруг *Impossible Creatures,* используют в мультиплеерных партиях правило, запрещающее атаковать противника в течение первых 10 минут игры. Так вот, если вы с оппонентом решили соблюдать это правило, то вообще нет смысла строить каких-либо юнитов, кроме лучших существ 5-го уровня. Десяти минут обычно вполне хватает на преодоление простенького древа технологий и постройку по-настоящему мощной армии. Если же правило «10 минут мира» не действует, то нужно построить на своей базе несколько Sonic Towers, а достигнув 3-го Уровня, – сделать несколько существ, способных отразить вражеский раш. В любом случае, как можно скорее стройте Genetic Amplifier и начинайте апгрейдить свою самую крутую зверюгу. К тому моменту как вы будете готовы к ее массовому производству, этот апгрейд как раз будет завершен.

Существа

В Impossible Creatures имеется 51 тип животных, из которых можно получить более 50 тысяч различных юнитов. Но такое разнообразие может напугать лишь новичка. Потому что, как показали наши исследования, 99.9% этих комбинаций представляют собой полнейший отстой. Прежде всего, забудьте о летунах – они совершенно бесполезны. Наземные юниты с дистанционной атакой и дешевые противовоздушные башни уничтожают их с просто пугающей легкостью. По бесполезности способность летать в Impossible Creatures можно сравнить лишь с профессией медика в *Battlefield 1942.* Создается впечатление, что даже henchman'ы за что-то ненавидят летающих существ, т.к. они отказываются их лечить. Единственная тактика, которую мы смогли для них придумать, заключается в том, чтобы построить нескольких дешевых летунов в самом начале игры и отправить их кружить над вражеской базой – тогда противник может подумать, что вы вообще не соображаете, что делаете, и он или пожалеет вас, или наоборот, станет вести себя слишком самоуверенно и угодит в расставленную вами западню. Чтобы усилить у врага иллюзию своей полнейшей тупости, можете назвать эту армию My First Air Force или, еще лучше, DETH FROM ABOVE!!! или еще как-нибудь, но главное, чтобы в названии были слова air или above. Мы не сомневаемся, что в редакцию *CGW* скоро посыплются гневные письма с описанием ситуаций, когда авторы выигрывали партии, имея лишь небольшие группы снежных филинов. Всех этих «стратегов» мы заранее призываем не опускаться до столь явной лжи лишь для того, чтобы привлечь к себе наше внимание.

Артиллерия – еще одна совершенно бесполезная вещь. Теоретически огонь по площадям – это здорово. Но поскольку при этом, как правило, наносится урон вашим собственным бойцам, очень быстро группы артиллерийских юнитов начинают восприниматься как «шерстистые взводы самоубийц». Летающая артиллерия, правда, данным недостатком не страдает, но у нее есть свои проблемы, главной из которых является полет.

И что у нас остается? Омары! Любое ваше существо должно хотя бы отчасти быть лобстером. Да и саму игру, по большому счету, следовало бы назвать *Impossible Lobsters.* У омаров есть клешни, у них отличная защита, они имеют бонус к повреждению при атаке зданий, они лечат себя и они водоплавающие! У каждого игрока есть свое любимое «омаровое комбо» – и это, конечно, здорово, – но если вы хотите выиграть, то стройте армию из гибридов лобстеров и кашалотов. Полученный кашалобстер вдобавок ко всем перечисленным выше омаровым бонусам имеет огромные размеры, кучу хитпойнтов и дистанционную акустическую атаку, наносящую удар по площадям, но не ранящую дружественных юнитов. Честно говоря, мы так и не смогли найти у этого монстра каких-либо слабых мест. А оптимальным вариантом для охраны базы на ранних стадиях игры является гибрид электрического угря и лобстера. Это существо 3-го уровня обладает отличной дистанционной электрической атакой.

Любое ваше существо должно хотя бы отчасти быть лобстером, а Microsoft следовало бы назвать свою игру *Impossible Lobsters.*

Кроме того, в самой начальной фазе игры можно воспользоваться потрясающе эффективной «безлобстеровой» тактикой под названием Henchman Rush. Послав кучку рабочих к базе противника и приказав им построить несколько Sonic Turrets, вы сможете серьезно подорвать его производственный процесс.

Вот, собственно говоря, и все. В завершение хочется процитировать забавный факс, который прислал нам недавно какой-то шутник: «В принципе, чтобы выиграть партию в *Impossible Creatures,* не обязательно быть сумасшедшим. Но ВЕСЬМА желательно!» Впрочем, как показала практика, врагу не поможет никакое сумасшествие, если вы быстро построите армию из гибридов лобстера и кашалота и натравите ее на его базу. Удачной охоты!



Отличный пример того, к чему приводит чрезмерная концентрация henchman'ов.



Успешный Henchman Rush, последняя стадия. Всегда приятно видеть, когда твой совершенно сумасшедший план вдруг срабатывает.



Если ваш противник построил Air Chamber, ни в коем случае не атакуйте его. Пусть он сам угробит как можно больше ресурсов на производство летающих юнитов.

Коды

Одна страничка для ленивых. **Анатолий Норенко**

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

Дополнительная энергия:
Полоска здоровья увеличивается каждый раз, когда Рэймен находит очередные шесть клеток. Примечание: за всю игру обладающий сногсшибательной прической герой может отыскать шестьдесят клеток.

RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD

Откройте консоль и вводите нижеприведенные коды для активации соответствующих читов:
godall – режим Бога для всех персонажей
god – режим Бога для играющего
godteam – режим Бога для всей команды
godterro – террористы становятся неуязвимыми
godhostage 1 – заложники становятся неуязвимыми
ghost – получить способность летать
walk – вернуться в нормальный режим передвижения
neutralizeterro – нейтрализовать всех террористов
disarmbombs – обезвредить все бомбы
rescuehostage – спасти всех заложников
fullammo – восполнить боезапас
togglecollision – получить способность проходить сквозь других персонажей
callterro – террористы сами прибегут к вам
trunaway – террористы убегают от вас
playerinvisible – стать невидимым
routeall – отобразить маршруты террористов и заложников
killterro – убить всех террористов
tsurrender – террористы, едва завидев вас, сдаются
tsprayfire – террористы, едва завидев вас, открывают огонь
demorec <имя файла> – начать запись демки
stopdemo – остановить запись
demoplay <имя файла> – проиграть записанную демку
behindview <0 или 1> – вкл./откл. вид от первого лица
quit – выйти из игры

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

Во время игры нажмите клавишу [~] (тильда), чтобы вызвать консоль, после чего вводите коды для активации соответствующих читов:
91d428aa – восполнить здоровье
43b24753 – стать невидимым
fc1ef2ed – восполнить боезапас
3cfe170c – неиссякаемый боезапас

ENCLAVE

Режим читов:
Добавьте в environment.cfg строку
IN_HARDCORE=1
Откройте в любом текстовом редакторе, например, в WordPad, файл config.mpp и просмотрите раздел Keyboard & mouse – вы отыщете список читов, которые можно активировать в игре с помощью различных комбинаций клавиш.
Альтернативный режим читов:
Отыщите в директории игры конфигурационный файл environment.cfg, откройте его в любом текстовом редакторе, например, в WordPad, и добавьте строку:
CON_ENABLE=1
После этого сохраните внесенные изменения и запустите игру. Вызовите консоль с помощью клавиши [~] (тильда) и вводите коды:
cg_menu cheatmenu – получить доступ к читерскому меню
cmd giveall – получить все предметы
cmd noclip – режим прохождения сквозь стены

PROJECT IGI 2

В главном меню наберите сперва nada, а затем любой из приведенных ниже кодов:
easy – легкомысленный AI
allammo – восполнить боезапас
allgod – режим Бога

JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS

Загляните в папку /Data, находящуюся в директории игры, отыщите файл Constant.ini и сделайте на всякий случай его резервную копию. Откройте оригинал в любом текстовом редакторе, например, в WordPad, измените необходимые параметры, после чего сохраните внесенные изменения.
MaxDinoPopulation = 60;
-> Измените максимально допустимое количество динозавров, обитающих в парке.
ParkStartPlayerMoney = 60000;
-> Измените количество денег, с которыми вы начинаете игру.
ParkMaxEntryFee = 5000;
-> Измените максимально допустимую плату, взимаемую с посетителей за вход в парк.
ParkMaxPopulationCap = 100;
-> Установите максимально допустимое число посетителей.
GAMEMONTHS_TO_ACTUALSECONDS = 300;
GAMEWEEKS_TO_ACTUALSECONDS = 75;
GAMEDAYS_TO_ACTUALSECONDS = 10;
-> С помощью данных строчек вы можете управлять скоростью игры. По умолчанию день в игре проходит за 10 секунд реального времени.

SIMCITY 4

Миллион за пять минут
Нажмите клавиши [Ctrl] + [X], чтобы вызвать консоль. Введите код weaknesspays, но не спешите нажимать [Enter]. Выделите слово с помощью курсора, после чего используйте комбинацию [Ctrl] + [C], чтобы скопировать текст в буфер. Нажмите [Enter] и снова вызовите консоль. Удерживая [Ctrl], нажмите [V], чтобы вставить текст, и активируйте код с помощью клавиши [Enter]. Продолжайте нажимать [V] и [Enter], удерживая [Ctrl]. Каких-то пять минут возни, и миллион у вас в кармане.
Кто хочет стать миллионером?
1. Нажмите клавиши [Ctrl]+ [X]
2. Введите код weaknesspays
3. Удерживайте левый [Shift]
4. Нажмите [Enter]
5. Нажмите [Cursor Up]
6. Нажмите [Enter]
7. Шустро повторяйте шаги 5 и 6, и каждый раз вы будете получать по $1000

SERIOUS SAM: GOLD EDITION

Во время игры нажмите клавишу [~] (тильда), чтобы вызвать консоль, а затем вводите нужные коды:
please giveall – получить все оружие
please killall – убить всех монстров в поле зрения
please tellall – посмотреть все сообщения в меню NETRICSA
please god – режим Бога
please refresh – восполнить здоровье
please open – открыть ближайшую дверь
please invisible – стать невидимым для монстров
please fly – получить возможность летать
please ghost – получить возможность проходить сквозь стены

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Во время игры нажмите клавишу [F2], чтобы вызвать консоль, после чего вводите коды для активации соответствующих читов:
invincible 1 – активировать режим Бога
invincible 0 – отключить режим Бога
invisible 1 – стать невидимым для врагов
invisible 0 – отключить невидимость
health – восполнить здоровье
ammo – восполнить боезапас
fly – режим полета
ghost – режим прохождения сквозь стены
walk – вернуться в нормальный режим передвижения
playersonly – заморозить противников
killpawns – уничтожить противников

BIG MUTHA TRUCKERS

Зайдите в раздел опций, откуда следуйте на экран читов. Вводите нижеследующие коды:
ATJCEHJMJ ил CHEATINGMUTHATRUCKER – получить доступ ко всем читам
LAZYPLAYER – получить возможность выбора уровня
GINGERBEER – быстрые тачки
LOTSAMONEY – получить $10 млн.
6WL – отключить модель повреждений
DAISHI – крошечные пешеходы
PUBLICTRANSPORT – неограниченное время

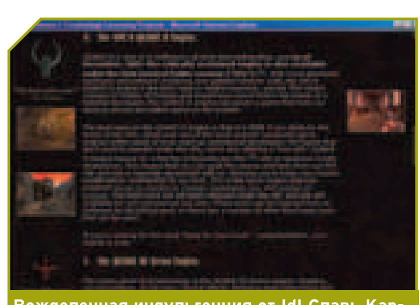
FragMaker

РАЗРАbotКА

Сам себе режиссер. **Генри Шеппард (www.fragmaker.com – www.soldier.ru)**

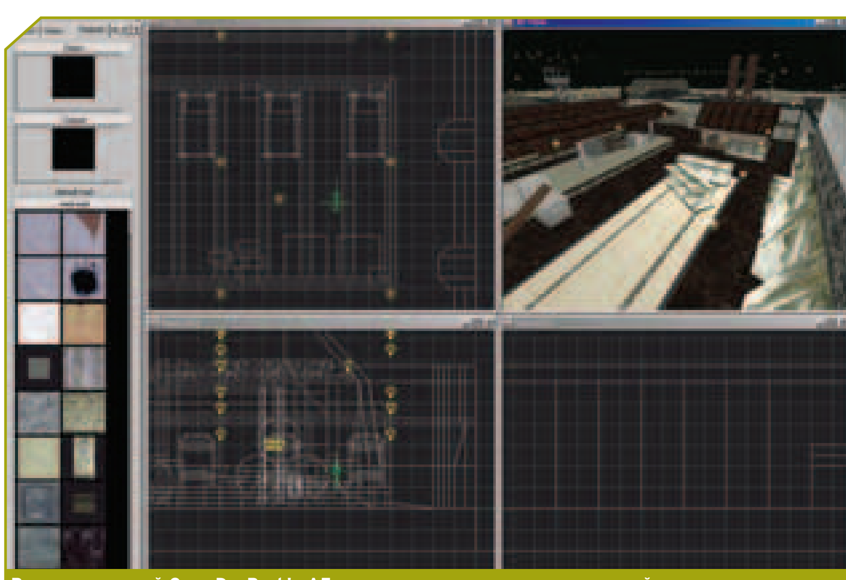
Открываем любой журнал, который хоть мельком обозревает компьютерные игры, тычем пальцем наугад и почти наверняка попадаем в любвеобильные оды бравому агенту из *Splinter Cell*. Благосклонно похмыкиваем в такт литературным изощрением автора обзора и листаем дальше. Чуть менее громкие патетики в адрес *Unreal II* уже вызывают легкое недоумение. Откровенно скучную игру графика не спасает, однако автор упорно зомбирует читателя: must have, buy it now! И ты, читатель, несмотря на вполне справедливые сомнения, послушно подходишь к лотку с играми и тычешь пальцем в зубы Скааржу на обложке компакта. Еще через несколько страниц перед глазами появляется нарезка из небольших, в четверть странички, злословий в адрес мелких или неудачных игрушек. Если использовать лексикон даже самых спокойных опусов об играх-неудачницах при личном общении, то можно запросто заработать под дых.

А теперь подумай, читатель, сколько всего выходит игр в мире, и сколько из них хотя бы не вызывают сарказма у пишущей братии. На самом деле новых разработок даже больше, чем можно представить – каждый день появляются 1-3 игры, а песнь славы воспевают единицам в год! Положение спасает только то, что обычно объемы журналов не превышают 120-160 страниц, а потому обязательные хиты занимают четверть-треть номера. Представьте себе максимум 20 страниц хвалебного или спокойного текста о вершине игрового хит-парада, и эдак 300 страниц злобнейшего злословия в адрес мелких фриварных игрушек! Если подобный объем оскорблений начинает приедаться даже читателю, то что говорить о создателе игры. Был даже случай, когда создатель очередной «развлекушки» лично объяснил автору, какие выражения приняты в приличном обществе. А теперь давайте вспомним чье-то наблюдение о том, что все критики – это бездарные авторы. Я лично бы платил гонорары местным зубоскалам только после того, как каждый продемонстрирует собственную игру. И штрафовал бы их за любой «наезд» на кривость чужой игрушки, если сам автор сделал не лучше. Ведь, по идее, игровые журналисты – это единственные странные личности, кото-



Вожделенная индульгенция от Id! Славь Кармака и дело его, а за это можешь использовать его «движок».

Одиночке с начальным опытом понадобится около 3-4 месяцев на создание полноценной игры, а команда из трех человек вполне справится и за 2 месяца.



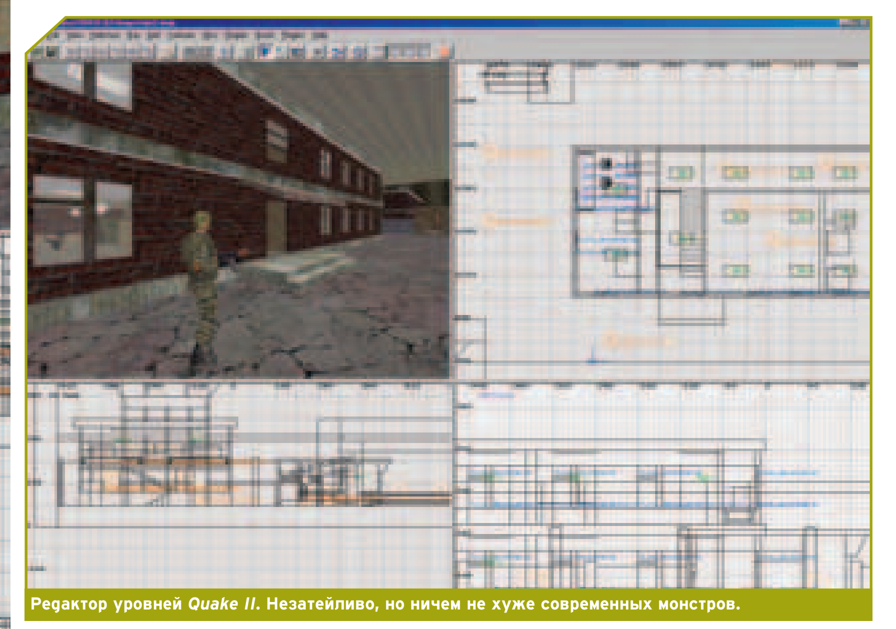
Редактор уровней GameDevPack'a A5 позволяет создавать вполне пристойные уровни для шутеров (на картинке – реальный уровень, который хоть и заработал, но все же потребовал довольно серьезную конфигурацию игровой машины).

рые пишут о том, в чем совершенно не разбираются!

Весь этот всплеск эмоций – обычное состояние девелопера после выхода игры. Пресса утюжит с трудом выношенное детище, настроение с ускорением мчится к отметке «маниакально-депрессивный психоз», а весьма перспективный создатель игры плюет на все и отправляется рисовать за денежку скучные сайты или программировать базы данных бухгалтерских отделов. А ведь все дело только в том, что наши российские гении просто не знают, с какой стороны взяться и в большинстве своем не выдерживают оскорблений со стороны журналистов-профанов.

Пиво, хлеб и никаких зрелищ

Несмотря на то что на прилавках наших лотков и магазинов можно насчитать не более пяти десятков игрушек российского производства, этот бизнес не только процветает, но и благосклонно принимает новичков. Не нужно распихивать команду Id или Legend локтями, чтобы создать шутер и продать его за четырехзначную сумму в долларах. Дело в том, что игры покупают всегда и все. Крупных российских издателей, которые просто-таки охотятся и переманивают друг у друга разработчиков, не меньше десятка, а свободных команд – всего лишь 3! То есть за нас, разработчиков, идет тихая драка. Ситуация, когда скропл-



Редактор уровней *Quake II*. Незатейливо, но ничем не хуже современных монстров.

шутер с кое-какими графическими приятностями весом в жалкие 7 Мбайт продается за $2000, совершенно обыденна. И даже e-bisiness, во что никто в России не верит, а именно продажа игры по Интернету, за три-четыре месяца выдает «на гора» такую же сумму.

Уже интересно? Так еще заметьте: даже самые разгромные обзоры таких поделок никак не влияют на их цену. То есть авторы пишут, злословят, отговаривают, а геймер все равно покупает. После этого стоит задуматься о необходимости игровых изданий и полезности их рецензий...

Мячты, мячты

Сделать игру очень просто, но трудно сделать ее интересной. Мнение большинства о необходимости крутой графики, обалденного звука и крутейшего AI – чушь собачья! Посмотрите на любой варгейм – графика прямо скребет заусенцами по нежному глазному яблоку. Звук выстрелов схематических танков бьет по ушам... но ведь фанаты сидят и играют! Каким-то загадочным способом они выбирают из нескольких варгейм-страшилок одно им известное убожество и воспевают его на все лады! На взгляд нормального человека, это напоминает массовый психоз, но ведь чем-то игра должна завлекать. А уже избитая «обязательная» трехмерность почему-то не может переплюнуть интерес к *Sudden Strike* или линейке *«Казаков»*.

Будем считать, что благоговение перед Кармаками и Сидами Мейерами успешно преодолено. Этого уже вполне достаточно для начала. Займемся теперь выбором жанра. Так как каждый жанр игр обязательно имеет фанатиков (именно фанатиков, а не фанатов), то при создании первой собственной игры нужно ориентироваться исключительно на один жанр. И именно на тот, фанатом которого вы сами являетесь. Закавыка заключается в том, что создание игры средней паршивости – это 2 месяца ежедневного восьмичасового труда, когда нужно на что-то жить и покупать пиво, а смешение жанров не только в разы увеличивает трудозатраты, но и рождает просто отвратительный неиграбельный баланс в самой игре. Кто следит за играми, тот сможет пересчитать успешных гибридов по пальцам. И даже если ваше чадо будет косить и хромать, фанаты жанра будут в него играть.

Как ни банально звучит, «упорство пробивает стены». В принципе, шутер с несложным сценарием можно собрать в одиночку. Понятно, что если удастся сколотить команду, то процесс пойдет в разы быстрее, но тут возникают уже организационные проблемы. Причем одиночке с начальным опытом понадобится около 3-4 месяцев на создание полноценной игры, а команда из трех человек вполне справится и за 2 месяца. Даже если рассчитывать на заработок в размере $3000, то это уже весьма неплохо для студента-новичка.

О команде

Собственно кому и как предлагать свою игру, я расскажу в самую последнюю очередь, так как мне не приходилось видеть ни одного достаточно терпеливого человека, который бы удержался бы от звонка покупателю и не начал ему «промывать уши» будущими красотами. Во-первых, так поступать нельзя из-за того, что хотеть сделать можно много, но вот из желаемого получится не больше трети. Во-вторых – вы не покажете демку в подтверждение ваших слов. Так как таких горе-гениев просто тьма, то покупатели иногда заносят их в перманентный бан, вообще больше не отвечая на ежедневные хвастливые или заискивающие мыла или звонки.

Нужно помнить, что игровой девелоперский рынок в России ограничивается двумя-тремя сотнями деятельных людей, и репутация трудяги тут превыше всего. Причем только пара десятков занимается играми серьезно, одновременно не работая на «чужого дядю». Вроде бы людей много и считается, что русские – очень изобретательны, но... Зайдите, скажем, на poligon.counter-strike.ru, самый посещаемый ресурс по картостроительству, и предложите РАБОТУ. Я сначала так и пробовал поступить. Честно написал цену – $200-300 за карту и просил присылать мне образцы работ. Так вот из нескольких сотен постоянных посетителей, которые «кидают пальцы» друг перед другом своими достижениями, откликнулось только трое, хотя 90% завсегдатаев сайта – школьники, для которых это огромные деньги. Причем они с помпой объявили об этом в форуме, однако больше никто не присоединился. Сначала я подумал, что эта тройка – местная элита, потому остальные и не пытались перехватить у них «халяву». Однако радоваться не пришлось. Простейшее задание нарисовать укрепрайон с парой дзотов (уж что может быть примитивнее параллепипедов с аккуратной текстурой?) заткнуло двух из «элитных», а третий долго тянул, после чего признался, что ему лениво...

С малолетками пришлось завязать – безответственность в продукте, который нужно создавать 2-4 месяца без денег, просто преступна. Пришлось искать ручками, случайно связываясь с создателями модов и адд-онов к играм. Со скрипом удалось найти еще одного человека, который продемонстрировал отличное качество картостроения и явно занимался этим с удовольствием. Многие читатели видели его адд-он к *Return to Castle Wolfenstein, Time Gate*, который был выложен на диске к одному из номеров *«СИ»*. Однако в данном случае я столкнулся с другой крайностью... но сначала лирическое отступление.

Первое, что нужно уяснить – это то, что игра делается ради денег.

Лирика

А вот лирики не будет! Я не обманщик-утешитель вроде «психолога» Карнеги. Первое, что нужно уяснить – это то, что игра делается ради денег. Мечты о ее будущей крутизне не только никого не интересуют, но и могут помешать вам. А практически девять из десяти проектов прекращают жизнедеятельность именно из-за пустого мечтательства, которое мешает работе. Если вы сами разрабатываете игру, то ничего страшного, но если вы работаете в команде, то вечные попытки «сделать лучше» приведут к такому срыву сроков, что либо вас выкинут из команды (и



А это то, что можно сделать, опираясь на исходники *Quake II*. Скриншоты, конечно, сделаны с технической версии, поэтому красотой не блещут, но уже можно надеяться на веселый шутер.

это еще может спасти проект, хотя не поможет вам), либо, скорее всего, все сойдет на нет из-за затягивания и отсутствия видимых результатов. Если достижений не видно, то пропадает и азарт.

Назад к реалиям

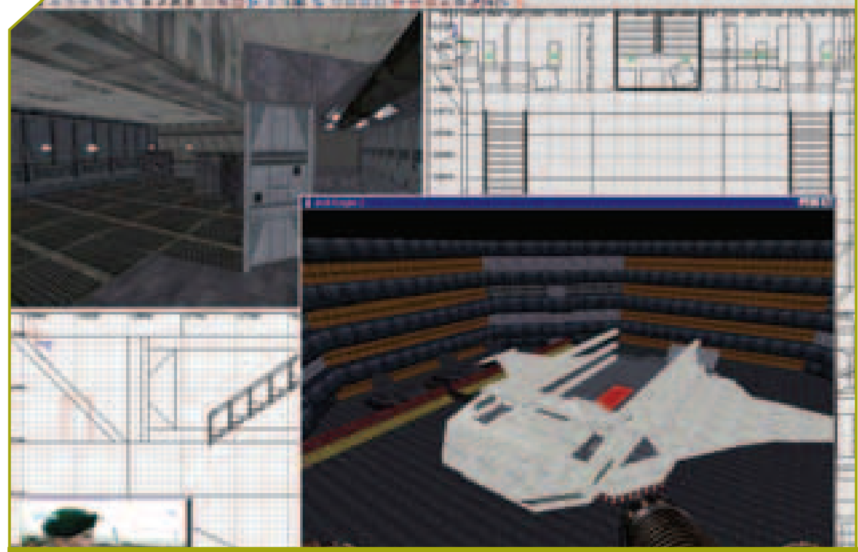
...а другая крайность заключалась в гипертрофированной скрупулезности. Это хорошо для серьезного проекта, где платят настоящие деньги, и даже не жалкие сотни тысяч долларов, что составляет всего лишь несколько годовых зарплат тамошнего инженера. Проекты вроде *NOLF* или *Splinter Cell* сожрали гораздо больше денег, и там отрисовка карт и персонажей блещет благородством и насыщенностью. Чтобы подобное сделать в России, потребуется только год собирать специалистов.

Но в моем случае автор *Time Gate* затребовал целых полгода на создание десяти уровней к моей игре. Примерно столько же у него ушло и на его собственный адд-он. К тому времени он «постарел» и даже если после бесплатной публикации на диске журнала автору удалось продать свое детище, то я могу предположить, что он смог заработать не более $1000-1500, хотя я успел к тому времени продать две части своего адд-она по 8-9 карт за $1700-2000 каждый, и при этом обе части потребовали всего по месяцу на разработку. В итоге *Operation Trondheim 1* и *2* продаются на всех лотках и рынках и активно покупаются, при этом отзывы вполне благосклонные.

В чем же ошибки *Time Gate*? Первая кроется в излишествах. В хорошем шутере с активным геймплеем не нужны мелкие красоты. Реалистичная шероховатость плоской текстуры немецкого бункера даже приятнее глазу, чем мелкие, скрупулезно выполненные детали. Игрок не увидит их во время боя, а шутеры мало располагают к повторному прохождению, да еще и в качестве «туриста». В результате карта, на которую требуется максимум неделя, «хочет» месячного срока. При этом четырехкратный обьем работ окупается даже меньше.

Вторая проблема кроется в неправильном выборе жанра. Ведь все конференции, связанные с *Wolfenstein*, были до отказа забиты проклятиями в адрес совершенно нереалистичных монстров в одиночной игре. *Time Gate* снова возродил это безобразие. После *«Рядового Райана»* начал расти интерес к реалистичным военным шутерам, так что даже *Unreal II* оказался неудачником по сравнению с *Battlefield 1942*. Автор решил сделать адд-он по-своему, не обращая внимания на всеобщее настроение, а потому дальше похвал в форумах дело не пошло – огромные пространства, немногочисленные, слишком живучие противники и надоевшие монстры навевают тоскливое настроение. Пока найдешь врага, успеешь потерять терпение. Игра свелась к рассматриванию потрясающих локаций, почти к квесту, но ведь в шутере на первом месте атмосфера и развитие сюжета, а геймплей был явно принесен в жертву строительству.

Итого: нужно следить за настроением фанатов жанра. Скажем, если *Generals* показал, что, умеючи, в «трехмерке» можно возродить дух самой первой игры *Command&Conquer*, то, думаю, спрайтовым RTS придется потесниться. И еще раз «итого»: время – деньги, а поэтому лучше доделать проект быстро, не размениваясь по мелочам. Глянец можно наводить уже в конце, если останется время. Лучше недополучить две-три сотни зеленых, чем из-за задержек недополучить половину заработка, а то и испортить отношения с заказчиком.



Современный редактор со множеством удобств, который по лицензии мы использовать не можем! Дело в том, что Id лицензировало исходники endgine, но не инструментарий для создания моделей и уровней.

ПЛАНИРОВАНИЕ, РАЗРАБОТКА И ПРОЧИЕ УМНЫЕ СЛОВА

Сюжет

В первую очередь нужно избавиться от сомнений по каждой части создания игры. Сначала нужно продумать «сюжет». Почему в кавычках? А потому что это мало на сюжет похоже... Не стоит вдаваться в мелочи литературного повествования, новые *«Звездные Войны»* за два месяца не делаются, тем более возможностей движка или ваших знаний и опыта почти наверняка не хватит для реализации всех вывертов.

В нашем понимании «сюжет» = время действия (будущее, настоящее, прошлое, историческая дата или фантастика), место, типы врагов и типы оружия. Для начинающего девелопера будет очень трудно придерживаться сюжетной линии при построении карт. Поверьте, лучше рисовать хорошие карты, ничем себя не ограничивая, а сюжет можно притянуть за уши. Кто играл в *Operation Trondheim*, тот вряд ли заметил, что именно так и родился сюжет игры. Просто я взял отдельный прикольный и очень неожиданный исторический факт. Очевидно, что в игре должно быть три стороны: англичане, русские и немцы. Оружие тоже понятно – Вторая мировая все-таки. А уж все брифинги перед миссиями были придуманы за пару дней в самом конце. Здравого смысла вполне хватает, чтобы построить логичную и стройную историю.

Движок

Код engine – самая сложная и тяжелая часть всего игрового проекта. Новичку браться за его написание нет никакого смысла. Проще забыть о самостоятельной разработке игры. Однако выход, естественно, есть. Причем их целых два. Первый очевиден: найти программиста. Но программист такого класса обычно уже имеет работу или сам является организатором собственного проекта, а с учетом, что в России вообще найти таких людей очень сложно, задача становится неразрешимой. Второй выход заключается в покупке готового движка. Понятно, что даже якобы устаревший *Quake III* стоит $250000, а потому ни на что серьезное рассчитывать нельзя. Более того, полная лицензия на *Quake I* до сих пор стоит $10000! И долгие и нудные переговоры с Томом Холлишендом ни к чему не приведут. Скидок он не даст, хотя мужик просто мировой. Однако зацепка есть.

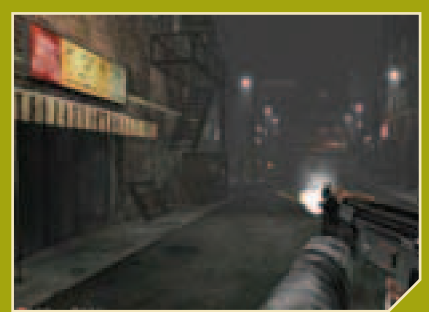
Кроме прямой оплаты, существует много альтернативных способов покупки движка. Некоторые владельцы вожделенного кода предлагают передать им права на игру и ее распространение, но тогда вы не сможете продать ее в России, а случаи «откровенного кидалова» со стороны буржуйских партнеров нередки. Просто не платят, причем законно, из-за несостыковок российского и буржуйского законодательств. Начисто забываем об этом способе.

Код engine – самая сложная и тяжелая часть всего игрового проекта. Новичку браться за его написание нет никакого смысла. Проще забыть о самостоятельной разработке игры. Однако выход, естественно, есть. Причем их целых два.

Существуют так называемые GameDev-пакеты, которые по уровню возможностей могут даже догонять *UT* и иногда даже *Quake III*, но на самом деле при попытке создать даже среднюю карту без монстров и AI приходит разочарование. Скомпилированная карта безбожно тормозит даже на машинах класса Pentium4. Однако для создания качественной аркады этого движка хватит за глаза. http://www.designaline.co.za/3DGSUV/main.html – вот ссылка бесплатных ресурсов для одного из самых лучших GameDev-Pack'ов, который позволяет создавать даже несложные шутеры. Учебники, модели, несметное количест-






Скриншоты игр, собранные на A5 и успешно продаваемые или продававшиеся. Уровень графики уж точно не отпугивает.

во примеров и месячная ознакомительная версия – рай для новичка. http://www.conitec.net/a4info.htm – информация о самом движке, на котором было сделано несколько десятков ПРОДАВАЕМЫХ игр. При цене коммерческой лицензии в $200 это по карману даже школьнику с понимающими родителями.

Однако есть еще один выход: GNU лицензия. Любовь Id к Linux проявилась не только в дальновидном создании Linux-серверов к своим играм, но и в выкладывании исходников *Quake I* и *Quake II* под лицензией. Суть ее сводится к тому, что вы можете использовать исходники, как пожелаете – хоть для создания собственной игры на продажу. Вы обязаны только указать первоисточник, то есть упомянуть в титрах Id, и выложить исходник с вашими переделками в свободном виде вместе с текстом лицензии. Ничего страшного в этом нет, ведь так существует практически весь Linux, но это не помешало ему оказаться единственной прибыльной IT-компанией во время глобального IT-кризиса несколько лет назад.

Остановимся на последнем способе добычи движка, так как структура *Quake* известна очень многим, а возможности *Quake II* на современных машинах должны быть весьма неплохи, так как запас скорости игры позволяет заменять эффекты высокой детализацией окружения. Более того, способ с лицензией еще и бесплатен. В игровом бизнесе за этим следят очень строго, даже если владелец прав на движок живет в западном Зимбабве. Поэтому если вы используете неоплаченный движок или не выполнили условия «бесплатного», то забудьте о будущем заработке.

Об устройстве движка и о том, с чем его едят, мы поговорим позже.

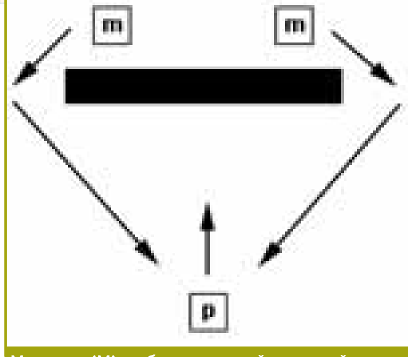
Враги и оружие

Современные игры в большинстве случаев используют форматы моделей, «ноги которых растут» из дедушки 3DMax. Количество конвертеров из одного формата в другой перевалило за полсотни, поэтому для их создания достаточно опыта создания моделей для любой популярной трехмерной игры. В шутерах обычно используются модели со скелетом, что позволяет легко создавать анимацию без бесконечных отладок, но в *Quake II,* который мы выбрали в качестве движка, скелета еще не существовало. Однако можно беспроблемно создавать модели, скажем, для *Half-Life* или *Counter Strike* и конвертировать их в формат *Quake II* md2.

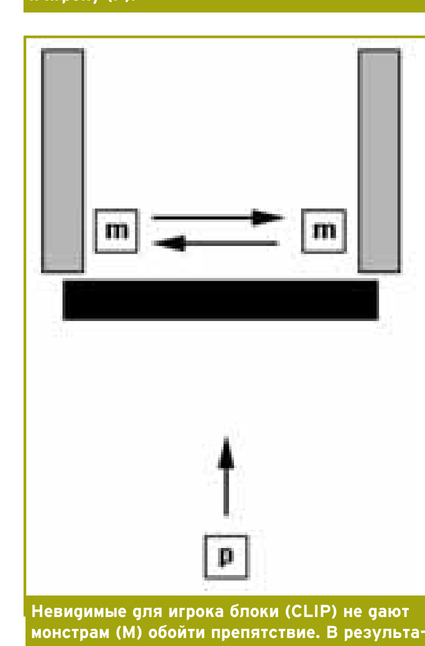
Современные игры в большинстве случаев используют форматы моделей, «ноги которых растут» из дедушки 3DMax. Количество конвертеров из одного формата в другой перевалило за полсотни, поэтому для их создания достаточно опыта моделирования для любой популярной трехмерной игры.

Я более чем уверен, что большинство читателей уже целый абзац приписывают моим умственным способностям некоторую несостоятельность. Ведь выбранный движок устарел безнадежно! Это так, но все же неверно. Если при построении карт *Quake II* имеет ограничения, то полигональность моделей может достигать и уровня *Doom III.* Просто никто до меня не пробовал этого делать. По крайней мере, замена всех монстров на персонажей из современных модификаций и модел-паков для *CS* никаких сбоев или проблем не вызвала. Та же картина наблюдается с оружием, с лежащими на земле пушками, с отдельными моделями и интерактивными персонажами.

Вот в чем я могу признать свою глупость, так это в том, что логика монстров в *Quake II* не выше, чем у дождевого червя. Умные stealth-игры или веселые пострелушки с довольно неглупыми противниками в *Jedi Knight 2* или *SoF2* нам не грозят. Дело в том, что в *Quake II* вообще не задумано скриптование персонажей, а научить монстра чему-то большему, чем увертывание и забегание за угол при избиении, невозможно. Первый скрипт появился в *Command & Conquer* и с тех пор практически неизменным добрался до *JK2, SoF2* и даже *Splinter Cell.* В первых двух играх используется очень серьезная система поведения ICARUS, которая позволяет программировать персонажей без привязки ко времени, что делает каждого персонажа самостоятельным, причем их можно еще и группировать. Другое дело, что программирование одной карты до почти человеческого поведения может занять до трех месяцев работы без выходных. Именно поэтому в самих играх впечатляют только джедаи, на остальных не было времени. В *Splinter*'е нет даже этого. Обычный скрипт «пройди туда – поверни – пройди еще – оглянись – вернись; если появился противник – стреляй;



Монстры (M) выбирают самый короткий путь к игроку (P).



Невидимые для игрока блоки (CLIP) не дают монстрам (M) обойти препятствие. В результате они начинают метаться за балкой, как будто пытаются увернуться от выстрелов игрока (P), что выглядит намного реалистичнее. Изредка монстры останавливаются и стреляют.

если тебя ранили – беги туда». Все! Это верх логики, вершина эволюции. Есть некоторые вариации, но они не сложнее.

Остается либо изворачиваться, или делать ураганное месилово в стиле *KISS* и *Serious Sam*. Кровавая мясорубка всегда благосклонно принималась игроками, поэтому не нужно стесняться тупоголовости ваших подопечных, достаточно нашлепать их побольше и не напирать на реализм. Но если душа жаждет славы интеллектуальной игры, то можно воспользоваться глупостью монстров, заставляя их бегать по определенным траекториям. Маленький пример: бетонная балка поперек дороги, по которой должен пройти главный герой. Монстры, которые должны изображать логичное поведение, прячутся за ней. В «родном» *Quake II* они просто обобегут балку и напрямик понесутся прямо к вашей очередной суперпушке! А по идее, если они и должны куда бежать, так это ОТ ВАС, все время пытаясь остаться за бетонным укрытием. Для этого мы по бокам балки ставим стены, присваиваем им атрибут CLIP_NO_MONSTER (или подобный) и наслаждаемся почти правильным поведением наших тупиц. Этот атрибут превращает стены в невидимые объекты на карте, которые не пропускают монстров, но никак не задерживают игрока.

Ну и напоследок немного собственного опыта по созданию моделей, точнее, его отсутствия. Для новичка процесс обучения превращается в муку из-за обилия всевозможных функций в каждом трехмерном редакторе. Есть лишние полгода? Тогда вперед! Беда в том, что в специализированных редакторах нет хорошей документации, а информацию по созданию моделей в 3DMax приходится собирать по крупицам -- многочисленные книги расскажут, как покрасить чайник, но как анимировать модель без скелета, они вам не объяснят. Интернет – тоже слабое подспорье, ведь иногда очень весело переводить с португальского специфический текст... Мой вам совет: найдите моделлера! Их в десятки раз больше, чем мапперов, и работают они не в пример лучше. Более того, это огромная экономия времени.

Карты

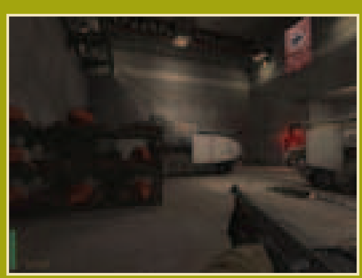
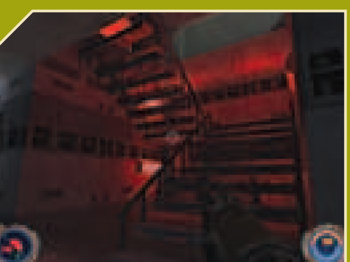
Вот тут-то и начинается самое главное веселье. Хороших мапперов – буквально единицы, и они друг друга знают. Если модели монстров и оружия можно заказать и даже поторговаться, то карта с детализацией на уровне *JK2, Wolfenstein* или *SoF2* будет стоить $200-300. И торговаться бесполезно, по крайней мере, заказов довольно много и опускать цену мы не собираемся, она и без того очень занижена. На уровне нашего *Trondheim* – $100-150. Нормальная игра должна иметь как минимум десяток средних уровней, а это уже может стоить от 1000 до 2000 у.е. А если в результате вам не удастся сделать приличный геймплей под стать уровням, то демка может не понравиться заказчику. Остается только пытаться рисовать уровни самостоятельно, чтобы не рисковать вложениями. Такой способ будет полезен только хорошим специалистам в программировании.

Хорошая новость: создавать карты намного проще, чем модели. А еще лучше то, что новые возможности можно изучать на лету. Результат виден сразу, даже если вы только начали строить уровень, а такая «моральная поддержка» гораздо ценнее денежной. Следующая статья будет целиком посвящена постройке карты в деталях, от редактора до отладки и возможных ошибок.

А пока упомяну о самой серьезной «идеологической» ошибке, которая постоянно возникает у новичков. О чрезмерной детализации я уже упоминал, а вот о клонировании часто забывают даже опытные разработчики. Представьте, что вы рисуете военную базу с казармами, которые, как известно, обычно встречаются стаями. Очевидно, что нет смысла заниматься архитектурными изысками на территории военной части, поэтому все казармы одинаковы. В пределах одной карты это терпимо, но если через пару уровней главный герой должен появиться на другой базе, то НЕЛЬЗЯ клонировать казармы с первого уровня! В том же *SoF2* повторы исключались изменением локаций – от Колумбии до Сибири, так что 2-4 уровня каждого эпизода получались неповторимыми. Вы можете меня ткнуть носом в первый *IGI*, но я бойко отвечу, что в той сложной игре повторение необходимо, иначе невозможно было бы найти знакомое место для передышки. Более того, в этой игре использовался движок авиасимулятора, а все здания на самом деле были моделями! А их много не наделаешь... Иначе игра превращается в сплошное дежавю с элементами халтуры. Если еще реалистично оценить качество собственной игры, учесть клонирование, кривых монстров с их «интеллектом», то результат будет разгромным.

Вступление получилось довольно объемным, но, надеюсь, оно хоть немного заинтересовало и промыло мозги читателю. Далее я попытаюсь раскрыть технические секреты создания игр в 3-4-х статьях уже без морализаторства.

Чтобы делать адд-оны, достаточно освоить редактор уровней, правда, они не только стоят недорого, но и их разработка через пару лет будет абсолютно неактуальна. Проблемы с лицензированием, неоригинальность и еще несколько мелких проблем сводят на нет простоту и скорость разработки.



Тестирование: Пять системных плат

Скажи мне, какая у тебя системная плата и я скажу, какова твоя машина. Системная плата – основа компьютера, она во многом определяет его характеристики и возможности. Иван Рогожкин, Сергей Никитин

Три из пяти плат, описанных в этом обзоре, рассчитаны на процессоры AMD, две остальные – на процессоры Intel. Мы устанавливали в платы 256-Мбайт модуль памяти DDR333 и подключали 20-Гбайт жесткий диск Maxtor D740-6L (7200 об/мин), совместимый с протоколом Ultra DMA/133. Графический контроллер Gigabyte MAYA II RADEON 9700 Pro (AGP 8x) был настроен на разрешение 1024x768 с 32-разрядным представлением цвета и 24-битным Z-буфером в режиме без сглаживания при кадровой частоте 85 Гц. Использовалась операционная система Windows XP Pro с пакетом обновления SP1.

Мы испытывали платы с помощью микросхем Intel Pentium 4/2 ГГц с ядром Willamette и AMD Athlon XP 2100+. Строго говоря, по производительности эти процессоры несопоставимы. Более удачным соперником для Athlon XP 2100+ был бы 2-ГГц Pentium 4 с ядром Northwood, в котором обьем кэш-памяти второго уровня увеличен с 256 до 512 Кбайт. Поэтому сравнивать показатели плат, приведенные в таблице, можно только в пределах группы AMD и Intel.

По баллам Business Winstone ты сможешь оценить, как та или иная плата ведет себя в стандартных офисных пакетах. Результаты теста Content Creation скажут тебе о том, как она будет работать на задачах разработки Web-узлов или мультимедиа-программ, при обработке звука и фотографий. Баллы High-End Graphics показывают скорость вывода двухмерной графики, а MadOnion 3DMark – быстроту прорисовки трехмерной графики в играх. Во всех случаях чем больше показатель, тем лучше.

Мы не стали тестировать десятки разных плат, предлагаемых геймерам, а ограничились только пятью, но если ты, разумный читатель, запомнишь характеристики основных чипсетов, ты легко сможешь оценить и другие системные платы, продающиеся сегодня в магазинах и на рынках.

На плате *ABIT BG7E* имеются кнопки Power On и Reset для экспериментаторов.

ABIT BG7E

«А у меня внутри есть графический акселератор!»

1 Собрать компьютер на *ABIT BG7E* – все равно, что купить его в рассрочку. Я нисколько не шучу. Смотри сам, рачительный покупатель. В главной микросхеме чипсета *Intel 845GE*, на котором собрана плата *ABIT*, имеется встроенный графический акселератор. Не такой быстрый, как *Nvidia GeForce FX* или *RADEON 9700 Pro*, и не подходящий для последних трехмерных «стрелялок», однако вполне годный для большинства автосимуляторов, стратегических и ролевых игр. Самое приятное, что встроенный акселератор не стоит никаких дополнительных денег, поэтому компьютер получится дешевле. Однако когда ты, неудержимый игрок и любитель острых ощущений, поднакопишь средств, ты сможешь купить и установить в машину полноценный графический ускоритель, например, быстрейший *RADEON 9800 Pro*.

Для модулей памяти DDR200/266 или 333 на плате имеются три гнезда (максимальный обьем памяти 2 Гбайт). Платы расширения можно вставить в пять гнезд PCI. Так-так, смотрите! Похоже, что фирма *ABIT* поощряет всяческие эксперименты со своими платами: на BG7E имеются миниатюрные кнопки сброса и включения питания, а также маленькая «пищалка» – чтобы было проще собрать компьютер на столе без корпуса, имея лишь блок питания.

Конструкция платы весьма удобная. Заметим, что имеется два четырехконтактных звуковых разьема для CD-ROM: если ты установишь два оптических накопителя, ты сможешь их оба подключить к звуковой плате.

Однако у платы *ABIT BG7E* есть и недостаток – графический порт AGP 4x ограничивает скорость передачи информации в видеопамять значением 1024 Мбайт/с. Некоторые другие изделия, описанные в этом обзоре, между прочим, имеют порт AGP 8x. Скажу тебе по секрету (закрой глаза, чтобы не видеть, что написано дальше): существует лишь несколько игр, которые реально пропускают по AGP-шине более 1024 Мбайт/с, да и то лишь на короткие моменты.

Еще один минус – «слабенький» звук. В *ABIT BG7E* установлена простейшая микросхема звукового кодека Realtek ALC650, которая хоть и позволяет подключить полноценные шестиканальные акустические системы с пятью широкополосными сателлитами и громыхающим басами низкочастотным сабвуфером, однако не имеет аппаратного MIDI-синтезатора. Это значит, что при синтезе электронной музыки будет задействован процессор, от чего пострадает искусственный интеллект монстров и других милейших чудовищ.

На панели разьемов платы расположены гнезда всех стандартных портов и звуковые разьемы (отдельно для передних, задних акустических систем, сабвуфера и колонки центрального канала, а также оптический выход шестиканального цифрового звука). На месте одного из последовательных портов находится выход на монитор. Второй последовательный порт тоже есть, но кабеля для его вывода на заднюю панель компьютера не прилагается. Наверное, забыли. В комплекте с платой ты найдешь CD-ROM с драйверами, пухлое руководство пользователя, ленточные кабели и переходник, выводящий два дополнительных разьема USB 2.0.

Скорость работы *ABIT BG7E* оказалась меньше, чем у другой платы для Pentium 4, во всех тестах, кроме офисных пакетов. Сбоев во время тестирования не наблюдалось.

Итак, наш вердикт (звучит барабанная дробь, все встают и замирают, затаив дыхание): плата *ABIT BG7E* – отличный выбор для стесненных в средствах геймеров, изредка подрабатывающих на дому и желающих собрать компьютер на процессоре Intel.

ВЕРДИКТ ★★★★☆

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **ABIT Computer** URL: **www.abit.ru** ЦЕНА: **$105**



На плате *ASUS A7N8X* установлено гнездо AGP Pro для профессиональных трехмерных плат.

ASUS A7N8X

На хорошей плате всего должно быть много.

2 Среди чипсетов для процессоров AMD сегодня явный фаворит – *Nvidia nForce2*. Он имеет сверхбыстрый графический порт AGP 8x, двухканальный интерфейс памяти DDR SDRAM и несколько других привлекательных штучек.

Фирма Nvidia выпускает два варианта *nForce2*, различающиеся микросхемами «северного» моста. Для невежественных географов поясню, что «северной» называется та мостовая микросхема, что отображается на блок-схеме сверху, а «южной» – та, что находится снизу. Традиция эта пошла от глобусов и географических карт, на которых север всегда вверху, а юг – внизу. «Северный» мост чипсета nForce2 SPP (System Platform Processor) оптимизирован для мощных рабочих станций на новых процессорах Athlon XP (кодовое название Barton) с частотой шины 333 МГц и кэш-памятью второго уровня 512 Кбайт. Заметим, что самый быстрый процессор Barton с маркировкой 3000+ не уступает по скорости интеловскому Pentium 4 на 3,06 ГГц. Мост IGP (Integrated Graphics Processor), содержащий 3D-акселератор класса *GeForce2*, создавался со снайперским прицелом на недорогие офисные и игровые компьютеры. Как и интеловский чипсет i845GE, используемый в плате *ABIT* мост nForce2 IGP позволяет установить внешний графический акселератор, отключив внутренний.

«Южный» мост набора микросхем тоже весьма необычный. Он рассчитан на подключение сразу двух Ethernet-контроллеров и имеет встроенный звуковой сигнальный процессор. Два сетевых контроллера помогут тебе, интернет-геймер, подключить ко Всемирной Сети через выделенную линию сразу два компьютера, обойдясь без дорогого сетевого концентратора. Сигнальный процессор возьмет на себя цифровую обработку звука, в частности микширование, девятиполосную регулировку частот, синтез музыки и кодирование шестиканального звука в формате Dolby digital. Трынь-трынь!

Теперь ты понял, почему ни один энтузиаст компьютерного дела не откажется иметь системную плату *ASUS A7N8X*? На ней находятся три DIMM-гнезда для модулей памяти DDR200/266/333/400 общим объемом до 3 Гбайт. Если установить два DIMM-модуля памяти в гнезда, соответствующие разным каналам, оба контроллера ОЗУ будут работать одновременно, и время обращения к памяти сократится.

В отличие от остальных плат, рассмотренных в этом обзоре, *ASUS A7N8X* имеет гнездо AGP Pro, рассчитанное на установку особо мощных профессиональных графических адаптеров. Помимо двух разъемов IDE, совместимых с быстрым дисковым протоколом Ultra DMA/133, она содержит шесть портов USB 2.0, два Ethernet-адаптера на 100/10 Мбит/с и RAID-контроллер с двумя каналами Serial ATA/150. Таким образом, к ASUS A7N8X можно подключить сразу шесть жестких дисков!

Фирма также предусмотрела два порта IEEE-1394 со стандартным разъемом и его миниатюрным вариантом Sony i-Link (к нему удобно подсоединить цифровую видеокамеру Sony). Замечательно, что на панель разъемов выведены пять аналоговых звуковых гнезд и цифровой выход звука S/PDIF.

В комплекте с платой поставляется набор кабелей (включая два кабеля Serial ATA), два переходника с гнездами USB и FireWire, наклейка с обозначением разъемов и перемычек (ее удобно разместить на внутренней стороне крышки системного блока, чтобы не заглядывать в руководство), подробная документация и компакт-диск с драйверами.

В программе BIOS Phoenix – Award предусмотрена система адаптивного управления скоростью вращения вентилятора и речевые сообщения об ошибках POST. Перевожу с технического жаргона на русский язык: вентиляторы будут быстрее вращаться тогда, когда компьютер разогреется, а если что-то случится, например, графическая плата случайно вывалится из гнезда, машина скажет об этом приятным женским голосом, правда, на английском языке.

Любителям экспериментировать понравится возможность регулировать напряжения и частоты на AGP-порте, модулях памяти и процессоре.

Чтобы уровнять условия соревнования для разных плат, мы измеряли производительность *ASUS A7N8X* лишь с одним модулем памяти (память работала синхронно с шиной процессора Athlon XP 2100+ на частоте 266 МГц). Учти, любитель быстрой езды, что если бы мы заменили 256-Мбайт модуль на два модуля по 128 Мбайт и включили бы их в параллельном режиме, компьютер ускорился бы, по крайней мере, на 1,5%. Учти также, что с новыми процессорами Athlon XP с 333-МГц шиной выигрыш будет еще больше.

Если же ты, компьютерный мастер, возьмешь два жестких диска с интерфейсом Serial ATA и объединишь их в дисковый массив RAID-0 с распараллеливанием операций, ты получишь еще большее ускорение.

Наигравшись с платой *ASUS A7N8X*, мы без малейших колебаний присвоили ей звание **«Выбор редакции»**. Рекомендуем *A7N8X* тем геймерам, кто хочет взять лучшее от мира Athlon.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **ASUSTeK Computer** URL: **www.asuscom.ru**
ЦЕНА: **$147**

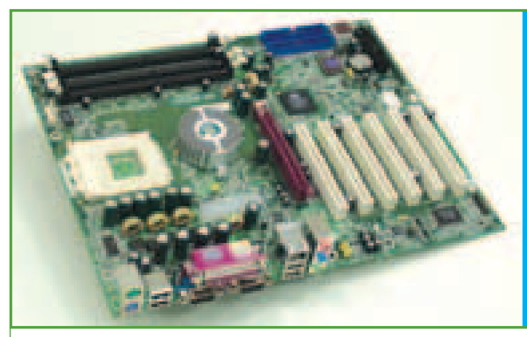


НА РУБЕЖЕ 3 ГГЦ

К моменту выхода этого номера *CGW* из печати корпорация Intel уже выпустит новые процессоры *Pentium 4*. Нет, не угадал, дорогой предсказатель, их тактовая частота не дойдет до *4 ГГц*, она даже немного уменьшится – с *3,06* до *3 ГГц*. Однако новинка на *3 ГГц* будет работать заметно быстрее, чем прежний «чемпион» на *3,06 ГГц*. Почему? Потому, что Intel увеличивает тактовую частоту процессорной шины (по которой информация посылается из памяти в процессор и обратно) с *533* до *800 МГц*.

Ни одна из описанных в этой статье системных плат не рассчитана на работу с 800-МГц шиной, однако на помощь новому «чемпиону» торопится новый чипсет *Intel 875P*. Он будет иметь почти все мыслимые «бантики», которыми так гордятся компьютерщики. Во-первых, это быстрый графический интерфейс AGP 8x, во-вторых, встроенный контроллер *Serial ATA* с возможностью объединять диски в массивы, в-третьих, сверхскоростной интерфейс локальных сетей *Gigabit Ethernet*. Чтобы прожорливый процессор ни секунды не простаивал, а постоянно переваривал информацию, чипсет *Intel 875P* рассчитан на работу с двухканальной памятью *DDR400*. Если ты, умелый мастер, установишь в системную плату сразу два модуля такой памяти, получится сбалансированная система – их пропускная способность будет точно равна пропускной способности 800-МГц процессорной шины.

По информации *Intel*, новый *3-ГГц Pentium 4* будет работать примерно на *10-20%* быстрее, чем процессор с частотой *3,06 ГГц*. Чувствуешь, куда ветер дует, неудержимый хвастун, стремящийся иметь все самое лучшее? Однако тебе, экономный геймер, скажу, что за самые быстрые процессоры *Intel* просит просто непомерные суммы – не менее *$500*. Так вот, и для тебя есть приятные известия – наберись терпения, вскоре будут выпущены не столь дорогие процессоры с *800-МГц* шиной.


На плате *EPoX EP-8RDA+* имеется «собственный доктор» – диагностические индикаторы.

EPOX EP-8RDA+

Быстрые крылья для процессора Athlon.

3 Плата *EPoX EP-8RDA+* собрана на том же чипсете nForce2 SPP, что и плата *ASUS*, а потому похожа на самолет: два контроллера DDR-памяти несут процессор, как крылья.

Поскольку основные характеристики любой платы определяются чипсетом, возможности *EPoX EP-8RDA+* примерно





СЛОВАРИК

AGP (Accelerated Graphics Port) – интерфейс и одноименный разъем для подключения графической платы. Характеризуется скоростью (от 2x до 8x) и напряжением питания (1,5 или 3,3 В).

BIOS – программа, которая выполняется после включения компьютера, проверяя работоспособность его основных компонентов и запуская операционную систему. Поставщики системных плат дорабатывают BIOS с тем, чтобы исправить обнаруженные ошибки и адаптировать свои изделия к новым стандартам. Свежие версии BIOS можно загрузить через Интернет с Web-узла изготовителя платы.

BIOS Setup – программа низкоуровневой настройки системной платы, которую можно вызвать нажатием клавиши <Del> после включения питания компьютера и звукового сигнала.

DDR SDRAM – наиболее распространенный сегодня тип оперативной памяти.

DIMM (Dual In-line Memory Module) – конструктивное исполнение модулей памяти и соответствующий разъем.

Ethernet – стандартный интерфейс локальных сетей, обеспечивающий скорость 10, 100 или 1000 мегабит в секунду.

FSB (Front-Side Bus) – шина процессора. Частота шины процессора, как правило, в несколько раз меньше внутренней частоты процессора.

Gigabit Ethernet – интерфейс локальной сети со скоростью 1000 Мбит/с.

IDE (ATA) – стандартный параллельный интерфейс для подключения жестких дисков и накопителей на CD и DVD.

IEEE-1394 (FireWire) – последовательный интерфейс для подключения быстрых устройств, например, цифровых видеокамер и внешних жестких дисков.

PCI – шина и разъемы для подключения всевозможных плат расширения: модемов, звуковых, TV-тюнеров и пр.

RAID (Redundant Array of Inexpensive Disks) – дисковый массив, в котором несколько жестких дисков работают вместе для увеличения быстродействия (за счет распараллеливания) или надежности (путем дублирования).

RAMBUS – быстрый, но не получивший широкого распространения тип оперативной памяти.

SDR SDRAM – устаревший тип оперативной памяти.

Serial ATA (SATA) – перспективный последовательный интерфейс для подключения жестких дисков, использующий тонкие кабели. Со временем заменит IDE-интерфейс.

Ultra DMA/133 (ATA/133) – протокол работы IDE-интерфейса, обеспечивающий передачу до 133 мегабайт информации в секунду.

USB (Universal Serial Bus) – универсальный интерфейс для подключения всевозможных внешних устройств: клавиатур, мышей, джойстиков, принтеров, модемов, оптических накопителей, флэш-дисков и т. д.

USB 2.0 – новая версия интерфейса USB с увеличенной до 480 Мбит/с пропускной способностью, пришедшая на смену USB 1.1.

Видеопамять – память на графической плате, используемая для хранения экранной картинки, Z-буфера и текстур.

Гнездо – разъем для подключения внешнего устройство или разъем и место для платы расширения.

Интерфейс (шина) – набор выводов и протоколов, обеспечивающих передачу сигналов между компонентами компьютера.

Контроллер – управляющее или интерфейсное устройство.

Кэш-память – сверхбыстрая буферная память внутри процессора, предназначенная для ускорения доступа к основной памяти.

Параллельный порт – устаревший внешний 25-контактный разъем для подключения принтера. Многие новые модели принтеров оснащаются USB-интерфейсами.

Плата расширения – дополнительная плата, которая устанавливается в разъем на системной плате.

Последовательный порт – устаревший интерфейс, используемый для подключения модемов и мышей.

Радиатор («кулер») – устройство для отвода тепла от процессора или микросхемы графического акселератора. Состоит из ребристого или игольчатого металлического основания и прикрепленного к нему вентилятора.

Системная (материнская) плата – основная плата компьютера. Во многом определяет характеристики, надежность и скорость работы системы.

Флэш-память – перезаписываемая память, используемая в системных платах для хранения программы BIOS.

Чипсет – набор микросхем, связывающий микропроцессор с памятью, графической шиной и остальными элементами и портами системной платы.

Шлейф – ленточный кабель, используемый для подключения накопителей на дискетах и IDE-дисках.

такие же, как у *ASUS A7N8X*. Основное отличие, если не считать внешнего вида меню программы BIOS Setup и ее функций, – отсутствие RAID-контроллера. Если сказать короче, то *EpoX* – менее известная и не столь дорогая марка, как *ASUS*.

Два разъема IEEE-1394 пригодятся тебе, начинающий режиссер, если ты захочешь подключить к компьютеру цифровую видеокамеру, чтобы перекачать записи на жесткий диск и смонтировать собственный видеофильм «Как я ездил на каникулы к бабушке» – нетленное произведение, которое переживет века. А Ethernet-порт (один, а не два, как у *ASUS*) пригодится для включения машины в локальную сеть.

На панели разъемов находятся четыре гнезда USB 2.0 для подключения джойстиков, рулей и геймпадов, Web-камер, сканеров и принтеров. Еще два гнезда можно вывести наружу с помощью прилагаемого переходника. В комплекте с платой также поставляется переходник с гнездами IEEE-1394.

Если ты, о компьютерный гуру(!), занимаешься тестированием всяческих комплектующих, тебе понравится, что на плате имеются два диагностических семисегментных светодиодных индикатора. После включения питания машины программа BIOS начинает проверку всех основных ее компонентов – процессора, памяти, портов ввода-вывода, графического контроллера и т. д. Проверив очередной компонент, она выводит на индикатор соответствующий код (перечень кодов в документации занимает ни много ни мало шесть страниц). Таким образом, если система на этапе самопроверки зависнет, ты сможешь легко определить, в чем причина.

Разъем питания расположен на плате не очень удобно – кабель от блока питания будет перехлестывать через процессорный радиатор, затрудняя теплообмен. Однако заметь, великий схемотехник, этот разъем максимально приближен к стабилизатору напряжения ядра процессора, что увеличивает надежность работы платы. Контакты для подсоединения кнопок и светодиодов, что размещаются на передней панели корпуса, расположены на плате в один ряд и наглядно промаркированы, так что опытному сборщику даже не придется заглядывать в руководство.

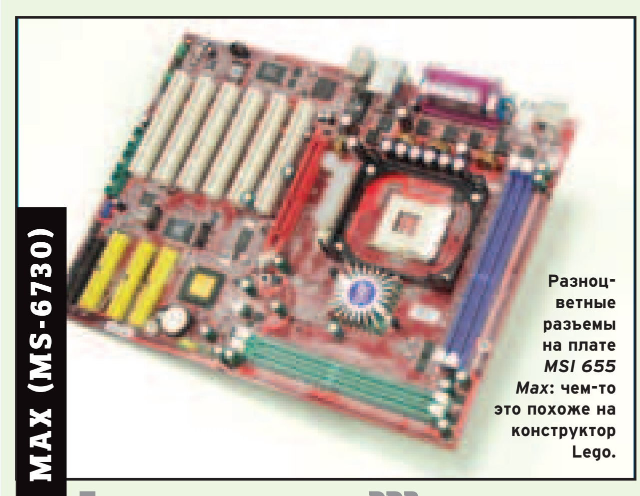
К сожалению, на панели разъемов размещены всего три звуковых гнезда: Line Out, Line In и Mic In. Конечно, при работе со стереозвуком никаких проблем не возникнет. Но если ты, о истинный меломан(!), включишь шестиканальный режим, линейный вход будет занят для вывода звука на задние сателлиты, а микрофонный вход – для вывода на колонку центрального канала и сабвуфер. Если ты собрался пользоваться и микрофоном и шестиканальными акустическими системами, готовься постоянно переключать кабели.

Тестируя имеющийся в нашем распоряжении образец платы, мы обнаружили явный дефект: левый канал звучал в несколько раз тише правого. В остальном никаких проблем не возникло. По быстродействию в группе изделий для процессоров AMD плата *EPoX* заняла второе место после *ASUS*.

Напомним, что мы тестировали все платы с одним модулем памяти. Если установить в *EPoX EP-8RDA+* два одинаковых модуля, процессор сможет одновременно обращаться к ним обоим, в результате чего скорость системы возрастет на несколько процентов.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **EPoX** URL: **www.epox.com.tw**
ЦЕНА: **$110**

MSI 655 MAX (MS-6730)



Разноцветные разъемы на плате *MSI 655 Max*: чем-то это похоже на конструктор Lego.

Там, где встречаются DDR-модули памяти.

4 Не надо строить потемкинские деревни, покажите нам настоящие города! Фирма Microstar International прислала к нам в редакцию специальный «тестовый» образец платы *MSI 655 Max*. В его флэш-ПЗУ была записана специальная программа BIOS, которая во время загрузки выводила

ВЕРДИКТ 

на экран слова «Не для продажи», а при автоматической настройке параметров лукавила – вместо частоты шины 100 МГц устанавливала частоту 101 МГц. Так вот, этот самый «очковтирательный» образец работал из рук вон плохо: нам даже не удалось установить на нем операционную систему. Когда же мы заменили «прошивку» BIOS на стандартную, плата заработала просто чудесно.

MSI 655 Max – лидер по максимальному объему памяти: благодаря чипсету SiS 655 в четыре гнезда для DIMM-модулей можно установить до 4 Гбайт памяти типа DDR266 или 333. Гнезда для модулей памяти и накопителей раскрашены в разные цвета – просто глаза разбегаются. Знай, технически подкованный геймер, что чипсет SiS 655 – двухканальный, как и NVIDIA nForce2. Если ты установишь один модуль памяти в сиреневое гнездо, а другой – в светло-зеленое, процессор сможет обращаться к ним одновременно, и машина станет работать быстрее. Проследи только, чтобы модули были одинаковыми.

Помимо гнезда AGP 8x для плат расширения имеются шесть разъемов PCI. Звуковой вход для подключения дисковода CD-ROM, к сожалению, только один. Конструкция *655 Max* удобна во всех отношениях, если не считать того, что для отсоединения разъема блока питания приходится сначала извлекать плату графического контроллера.

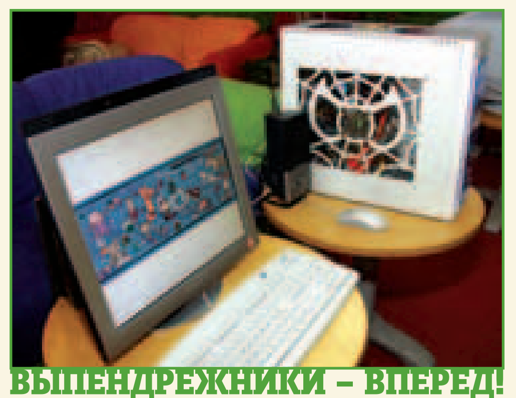
Чем еще порадовала нас «Международная микрозвезда» (именно так переводится название компании MSI)? На плате *655 Max* расположен RAID-контроллер Promise 20376 с одним выходом IDE и двумя Serial ATA. Следовательно, ты легко подключишь к ней жесткие диски будущего с интерфейсом Serial ATA (они повсеместно распространятся через год-другой) и даже сможешь объединить их в быстрый дисковый массив. Тем более что в комплекте с платой поставляются два кабеля Serial ATA.

Чтобы ты мог собрать универсальную мультимедиа-машину, фирма MSI предусмотрела три порта IEEE-1394 (два с обычными разъемами и один с миниатюрным разъемом Sony i-Link) и Ehternet-контроллер. Звуковая микросхема, к сожалению, «слабовата» – в ней нет аппаратного музыкального синтезатора, поэтому для синтеза музыки используется программный синтезатор, который забирает часть драгоценных процессорных ресурсов, после чего компьютерные противники тупеют до невозможности. Зато к плате прилагается переходник с электрическим и оптическим выходами цифрового звука. Нас также очень порадовали солидная документация (три книжки) и программный DVD-плейер.

Итак, после смены BIOS плата работала совершенно стабильно. Опять же, в таблице мы указываем результаты измерения производительности с одним модулем памяти. С двумя скорость работы заметно возрастет.

Рекомендуем плату *MSI 655 Max* тем неутомимым геймерам, кто предпочитает процессоры Intel и хочет установить максимальное количество памяти.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Microstar International**
URL: **www.microstar.ru** ЦЕНА: **$115**



ВЫПЕНДРЕЖНИКИ – ВПЕРЕД!

Знаешь, щеголеватый геймер, на дворе новая мода! Разуй глаза: настоящий электронный вычислительный компьютер должен иметь безумно красивый корпус с пластиковыми окнами, сквозь которые видны внутренности. Как только ты включишь компьютер, внутри засияют яркие разноцветные платы, причудливо заз-меятся пестрые кабели и засверкают разряды молний, напоминая о ночной летней грозе.

Интернет-холдинг *eHouse* (www.ehouse.ru) предлагает любому желающему за **$190** оформить свой аппарат по последним веяниям моды. Можно заказать изящные фигурные окна, яркие сверкающие газоразрядные лампы и бесшумные RGB-вентиляторы. Нет-нет, дорогой геймер, ты не спишь: именно RGB-вентиляторы с прозрачными лопастями, украшенные красными, зелеными и синими светодиодами. Компьютер станет не только привлекательным внешне, но и практически бесшумным. Если ты заиграешься за полночь, ты не побеспокоишь домашних.

Трудный подросток мечтает о космосе.

5 Читая наш журнал, ты, геймер, мог решить, что компания *Shuttle* выпускает только платформы для сборки компьютеров в корпусах маленького размера. Ничего подобного. Вот, например, системная плата *Shuttle AK38N*, предназначенная для сборки обычного компьютера с процессором Athlon XP, Athlon или Duron.

Эта «космическая» плата основана на чипсете VIA KT333CF – модифицированном варианте надежного и проверенного сотнями тысяч геймеров всего мира VIA KT333A. На плате находятся три гнезда для памяти типа DDR200/266/333 или 400 (общий объем до 3 Гбайт), пять разъемов PCI, порт AGP 4x, а также стандартный набор внешних разъемов. Встроены простенькая звуковая микросхема и Ehternet-контроллер для подключения машины к локальной сети. Микросхема «северного моста» охлаждается радиатором. Все как обычно. Однако заметь, внимательный геймер, плата довольно узкая, следовательно, поместится в небольшой корпус. Конструкция хорошо продумана: доступ ни к одному компоненту не затруднен, однако под скобой гнезда для графического контроллера находится электролитический конденсатор, который мешал нам устанавливать плату *RADEON*.

Комплект поставки платы стандартный – кабель для подключения жесткого диска, флоппи-дисковода, руководство пользователя и несколько рекламных буклетов. Единственная особенность – переходник с гнездом для вывода звукового сигнала на сабвуфер и колонку центрального канала.

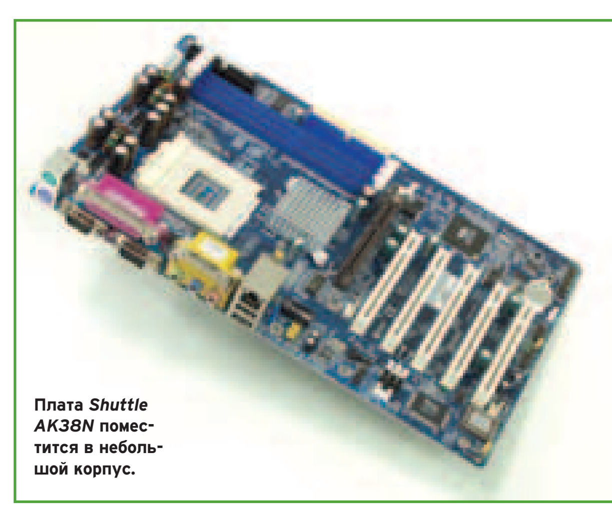
Несмотря на высокотехнологичную космическую марку и аббревиатуру AK в названии, протестированный нами образец по надежности не был похож ни на космический корабль, ни на автомат Калашникова. Мы столкнулись со спонтанным замедлением системы, увеличением времени загрузки, зависаниями прикладных программ и тестовых пакетов... Только после смены блока питания, процессора, модуля памяти и графического акселератора нам удалось добиться хоть какой-то стабильности и выполнить тесты.

По производительности *«шаттл»* уверенно занял последнее место в группе плат для процессоров AMD. Что же, ты знаешь, читатель-философ: дешевизна требует жертв.

Итак, кому же мы порекомендуем такую плату? Возможно, компьютерным энтузиастам с ограниченным бюджетом, которых не пугают перспективы возни с ней. Только не забудьте при покупке на всякий случай договориться о возврате.

SHUTTLE AK38N

ВЕРДИКТ 



Плата *Shuttle AK38N* поместится в небольшой корпус.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Shuttle** URL: **www.spacewalker.ru** ЦЕНА: **$70**

Таблица №1. Результаты испытания системных плат.

ПЛАТА	Процессор	ZD Business Winstone 2001, баллов	ZD Content Creation Winstone 2002, баллов	ZD High-End Graphics WinMark 99, баллов	MadOnion 3DMark 2001 SE, баллов
ASUS A7N8X	Athlon XP 2100+	65,7	35,6	1630	12 960
EPoX EP-8RDA+	Athlon XP 2100+	65,2	35,4	1630	12 846
Shuttle AK38N	Athlon XP 2100+	64,3	35,2	1580	12 654
ABIT BG7E	Pentium 4/2 ГГц	53,5	30,3	695	10 227
MSI 655 Max	Pentium 4/2 ГГц	52,2	30,7	921	11 141

Первый взгляд:
Революция в мире музыки

Восемь каналов на два геймерских уха. Сергей Никитин

Если такое название, как *M-Audio*, ничего вам не говорит, не огорчайтесь. Это значит лишь то, что вы не принадлежите к числу профессионалов в мире музыки, не работаете ди-джеем или звукоинженером. Иначе вы бы знали, что эта компания выпускает профессиональное музыкальное оборудование и, скорее всего, работали бы с ним. Однако недавно *M-Audio* обратила свои взоры и на потребительский рынок. Теперь любой пользователь может почувствовать себя профессионалом в мире музыки, если установит в своем компьютере звуковую плату *M-Audio Revolution 7.1*.

Что же такого революционного содержит в себе эта плата, сможет ли она произвести переворот и, изгнав из вашего системного блока интегрированную аудиосистему или древний *Sound Blaster*, занять их место? Во-первых, как это видно из названия, *«революция»* имеет восемь звуковых каналов. Во-вторых, это звук высочайшего качества – с разрядностью до 24 бит и частотой дискретизации до 192 кГц при воспроизведении и до 24 бит/96 кГц при записи. Чтобы все семь сателлитов и сабвуфер давали реалистичное объемное звучание, в плате предусмотрена поддержка таких популярных стандартов трехмерного синтеза, как *Sensura, EAX, DirectSound* и *A3D*. Ну а если восьмикомпонентные акустические системы пока еще красуются в магазине, а на столе скромно стоят две колонки, то технологии *SRS Circle Surround* и *SRS TruSurround XT* заставят их работать за восьмерых, имитируя объемное звучание.

Кроме качества звука, настоящим профессионалам или тем, кто хочет создать звуковую студию на дому, понравится наличие цифрового выхода, позволяющего подключить к компьютеру ресиверы, микшеры и прочие специализированные устройства, и низкое соотношение сигнал/шум – 107 дБ. А простая и наглядная утилита управления порадует рядовых пользователей.

В комплекте с *«революцией»* поставляются диск с драйверами, руководство пользователя, полная версия игры *Tony Hawk's Pro Skater 3* и рекламный компакт-диск с десятью записями от исполнителей, использующих продукцию *M-Audio* в своей работе. На CD-ROM с программным обеспечением вы найдете проигрыватель WinDVD4 Dolby Digital EX (с поддержкой объемного звука), три утилиты для работы с музыкой – *Ableton Live Demo, Arkaos VJ Lite, Propellerheads Reason 2.0 Demo* и замечательную коллекцию сэмплов, т. е. образцов звучания разных инструментов.

Никаких проблем с установкой платы у нас не возникло, и играла она просто шикарно -- мягко и выразительно, без слышимых искажений и шума.

Итак, подытожим: учитывая отличные характеристики платы, рекомендуем ее для свершения великих революций в масштабе всего системного блока!

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **M-Audio** URL: **www.m-audio.com**
ГДЕ КУПИТЬ: **«Мультимедиа-клуб»** URL: **www.mpcclub.ru**
ТЕЛ.: **(095)943-9290** ЦЕНА: **$125**

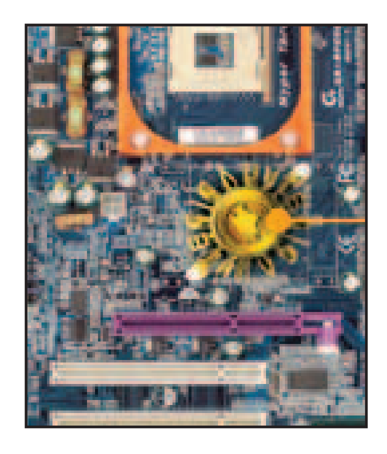
M-AUDIO REVOLUTION 7.1

ВЕРДИКТ ★★★★★

Скоба платы *M-Audio Revolution 7.1* занята звуковыми разъемами.

Новость:
Культовые платы для питерцев

Иван Рогожкин



Тайваньская фирма *Gigabyte Technology* (www.gigabyte.ru) решила порадовать русских геймеров, выпустив к 300-летию Санкт-Петербурга семейство подарочных системных плат. Модели *GA-8PE800* и *GA-8ST800* имеют специальную программу BIOS и радиатор (на главной микросхеме чипсета) с изображением памятника Петру I.

В системной плате *GA-8PE800* используется чипсет Intel 845PE и стабилизатор напряжения *VRM 10*, рассчитанный на будущие процессоры *Intel Prescott*, которые должны появиться в продаже в конце года. Плата *GA-8ST800* собрана на основе чипсета SiS 645DX и также имеет мощную систему электропитания, рассчитанную на процессоры *Pentium 4* с тактовой частотой *3,06 ГГц* и выше. Обе платы оснащаются шестиканальной звуковой подсистемой и оптическим выходом цифрового звука *SPDIF*.

GA-8PE800



Петр I скоро поселится внутри наших компьютеров.

Первый взгляд:
Клавиатура, слушай мою команду!

Скоро компьютер можно будет оттаскать за ухо. Сергей Никитин

Звонит мне как-то любимая девушка и нежно спрашивает:

– Чем ты там занимаешься?

– С «клавой» беседую.

– Ах ты нахал! С какой такой Клавой?

Чтобы с тобой, романтичный геймер, не случилось подобного недоразумения, расскажу тебе о клавиатуре, с которой можно общаться не только пальцами, но и человеческим языком.

Речь идет о PS/2-клавиатуре *Voice Command Smart Keyboard* от компании *BTC*, оснащенной микрофоном для приема голосовых команд. Сия *«клава»* имеет семнадцать дополнительных клавиш, которые предлагается использовать для управления проигрывателем, выключения компьютера, быстрого вызова программ и ярлыков. Любой клавише из этих семнадцати, кроме той, что отключает компьютер, легко назначить одно из тридцати двух предлагаемых действий, а также запуск любой программы или открытие Web-страницы. Встроенный микрофон можно использовать обычным образом, поскольку он подсоединяется к звуковой плате.

Научить клавиатуру понимать голос довольно просто. Достаточно нажать две клавиши и произнести команду в микрофон. Повтори эту операцию для каждой дополнительной клавиши – и нажимать их уже не потребуется, будет достаточно голосовой команды. Наилучшим образом распознавание голоса происходит, если его источник находится в 30--40 см от микрофона, поэтому наклоняться к нему тебе не придется.

Для улучшения качества распознавания есть несколько режимов записи. В безопасном режиме клавиатура будет понимать только твой командный голос, но для этого тебе, предусмотрительный геймер, придется немного ее «натаскать» на особенности своего произношения. Зато твой друг не сможет внезапно крикнуть «Выключайся» или «Перезагрузка». Вернее, крикнуть он, конечно, сможет, но ничего непоправимого не произойдет. Кстати, отдавать команды можно по-разному. Можно жестко выговаривать заданную фразу, а можно обращаться с компьютером по-человечески, воспитывая его, понемногу превращая в личность. Если хочешь, присвой ему имя и, отдавая команду, называй «моя прелесть».

Дополнительные клавиши и голосовое управление – это, конечно, здорово. Но это только «примочки». А главный параметр для клавиатуры – это удобство набора текста, особенно для тех, кого в школе или институте злые преподаватели отвлекают от игр, заставляя набирать всякие там рефераты. Печатать на *Voice Command Smart Keyboard* очень удобно – у нее мягкий ход клавиш и почти полностью отсутствует механический треск. А еще у нее привлекательный дизайн и удобная подставка для запястий, которая прочно крепится к корпусу, но при необходимости может быть легко отсоединена.

BTC VOICE COMMAND SMART KEYBOARD



Скоба платы *M-Audio Revolution 7.1* занята звуковыми разъемами.

Кроме драйвера, в комплекте поставляется электронное руководство с текстом и видеозаписью, в которой очень подробно и наглядно объясняется весь процесс установки и настройки устройства. Этот видеофайл позволит подключить устройство даже тому, кто не знает английского языка, на котором составлен текст.

Я думаю, что клавиатура может не понравиться только тем, кто привык переключать раскладку клавиатуры сочетанием <CTRL>+ правый <Shift>, так как последний расположен немного нестандартно.

Многие фантасты уже давно писали, что человек сможет общаться с компьютерами с помощью голоса. Если хочешь попробовать это уже сейчас, вырабатывай командирский голос, и вперед – *Voice Command Smart Keyboard* ждет твоих указаний!

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **BTC** URL: **www.btc.ru** ГДЕ КУПИТЬ: **C-Trade** URL: **www.c-trade.ru** ТЕЛ.: **(095)113-4933** ЦЕНА: **$19**

Новость:
EPoX разгоняется до 800 МГц

Иван Рогожкин

Проснись, геймер! Поступили в продажу первые системные платы с новым интеловским чипсетом *i875P*, известным также под названием *Canterwood*. Чем же они хороши? Например, плата *EP-4PCA3+* от фирмы *EPoX* работает с быстрейшими процессорами *Pentium 4*, использующими частоту шины *800 МГц*.

EP-4PCA3+ понравится привередливым геймерам, желающим во что бы то ни стало собрать самую быстродействующую игровую машину. Для того чтобы процессор заработал на полную катушку, нужно установить в нее два модуля памяти *DDR400*. Если же вы еще приобретете два жестких диска с интерфейсом *Serial ATA*, то сможете заставить их работать одновременно, объединив в дисковый массив.

Кряхнутый кейс Лойда

Восстановление системы – ruleZZZ! *Лойд Кейс*

Общеизвестно, что для получения максимальной производительности в играх в Windows следует отключать функцию System Restore. Я сам многократно проверял данный факт и подтверждаю его истинность: если считать оптимальной производительностью максимальную частоту кадров, то System Restore действительно лучше убрать.

Однако сегодня мы живем в эру сверхбыстрых процессоров, чья частота достигает 1.5 GHz и даже выше, и гигантских винчестеров. Жесткий диск на 40 GB с одной магнитной тарелкой считается «минимально допустимым стандартом». Кроме того, сильно возрос объем оперативной памяти – у большинства геймеров сейчас ее стоит минимум 512 MB. В совокупности все эти факторы практически нивелируют потерю производительности в результате включения функции System Restore.

В принципе, частота кадров может упасть в момент, когда создается «точка восстановления» или System Restore checkpoint, но сие весьма сомнительно – ведь программа System Restore создает новый checkpoint, только когда в системе происходят какие-либо критические изменения вроде установки неизвестного драйвера, нового приложения, скачивания и инсталляции автоматического обновления и т.д. (вообще говоря, функцию Auto-Update я лично рекомендую отключать в любом случае – как правило, она приносит больше головной боли, чем пользы). Так вот, если Auto-Update отключен, то Windows System Restore обычно ведет себя достаточно предсказуемо и по минимуму использует ресурсы компьютера (не считая 200 мегабайт, занимаемых на диске).

Недавно мы решили сыграть многопользовательскую сессию в *Icewind Dale II*. Но сервер и еще один компьютер отказались запускать игру – любая попытка начать партию приводила к зависанию программы и вылету на рабочий стол. Поразмышляв, я пришел к выводу, что дело здесь в DirectX 9, который был автоматически установлен во время инсталляции игры *Impossible Creatures*. Как говорится, Microsoft дал, Microsoft же и взял...

И тогда мы использовали System Restore, чтобы вернуть систему к тому состоянию, которое было ДО установки DirectX 9. Поскольку *IWD II* был проинсталлирован на данный компьютер РАНЬШЕ, чем был создан последний System Restore checkpoint, игра вернулась к своему первоначальному состоянию. Более того, когда мы запустили *IWD II* на клиентском компьютере, где тоже стоял DX9, игра и там заработала совершенно нормально.

Однако выяснилось, что на серверном компьютере уже ПОСЛЕ создания того спасительного checkpoint'а была заменена звуковая карта. Возникла занятная ситуация – в системе были восстановлены драйвера для



После 15 минут напряженной работы и трех перезагрузок мы, наконец-то, скрежеща зубами, начали игру...

старой карты, а драйвера для новой исчезли. Соответственно, еще несколько минут ушло на удаление старых драйверов и переустановку новых – в результате в системе опять появился новый checkpoint... В итоге, после 15 минут напряженной работы и трех перезагрузок (одной у клиентского компьютера и двух у серверного), мы, наконец-то, скрежеща зубами, начали игру...

Главным в данном случае оказалось то, что в календаре, встроенном в программу System Restore, была показана дата создания «точки восстановления», связанной с установкой DirectX 9. И нам было совсем несложно запустить System Restore Wizard, кликнуть на нужной дате и, следуя инструкциям, восстановить прежние параметры системы. И в случае если вас по каким-либо причинам не устраивают последние checkpoint'ы, вы всегда можете выбрать для восстановления более раннюю точку.

Имейте также в виду, что все приложения, установленные на компьютере ПОСЛЕ создания данного checkpoint'а, скорее всего, откажутся работать в случае восстановления предыдущего состояния системы – несмотря на то что программы по-прежнему будут записаны на жестком диске, вся информация о них исчезнет из регистра Windows. Кроме того, функция System Restore не отменяет необходимости создания резервных копий пользовательских файлов - ведь она всего лишь восстанавливает параметры, связанные с драйверами, системными файлами и регистром Windows. То есть вернуть стертые файлы с помощью System Restore, увы, не получится.

Разумеется, можно отключить автоматическую функцию System Restore и самому делать checkpoint'ы по мере необходимости. Но если вы рассеянны хотя бы вполовину так, как я, то, скорее всего, в самый ответственный момент вы благополучно забудете проделать эту процедуру. Поэтому позвольте дать профессиональный совет: если на диске у вас достаточно свободного пространства, процессор быстр, а оперативной памяти – много, лучше оставьте данную функцию включенной. Она сбережет вам кучу времени и нервов.

ИЛЛЮСТРАЦИЯ ДЖ. Д. КИНГА

Выжженная земля

Самая глупая церемония года.

Награды *CGW* не значат ровным счетом ничего. **Роберт Коффей**



Talk to the weenis.

Вообще-то в этом месяце я планировал посвятить колонку *«Выжженная земля»* игрушке *The Sims Online*. Я собирался пробраться в нее, как хорек пробирается в курятник, чтобы проверить, как долго эти пижоны будут терпеть мое плохое поведение в своих домах, прежде чем вышвырнут меня оттуда пинком под зад. Увы и ах, выяснилось, что оказаться повсюду забаненным – т.е. выкинутым без права возвращения – настолько просто, что даже неинтересно. Волшебные слова, навек закрывающие тебе двери дома, просты и безыскусны – именно такие эффектные по форме, но демагогические по своей сути выражения обожает мой 6-летний сын: «Talk to the weenis». И все. Бесхитростно, честно, гениально в своей простоте и убийственно эффективно. Именно эта фраза, многократно произнесенная спесивыми обитателями Alphaville и Blazing Falls, зарубила первоначальную идею данной колонки.

И тогда я твердо решил сделать все от меня зависящее, чтобы бездушный псевдомир «*Симов*» не получил премии на ежегодном редакционном заседании, посвященном выбору *Игры Года*. А если кто-нибудь из сотрудников *CGW* будет упорно настаивать на награждении *The Sims Online*, я поклялся данной мне властью прикрепить к нему нашего нынешнего стажера – болтливого черного павиана, подозрительно засматривающегося на греческие статуи голых мужиков в *Age of Mythology*, – и заставить их обоих до потери пульса играть в *Farscape*!.. ОК, признаю – иногда я чересчур сильно завожусь... Но, к счастью, гроза не разразилась, так как перед моим мысленным взором вдруг предстала эта картина – один из моих коллег, в отчаянии зажмуривающий глаза, чтобы не видеть ужасного льстивого гуманоида, ходящего за ним по пятам и постоянно лезущего под руку... И я спросил себя: «Может, со мной что-то не в порядке?» Честное слово, я задал себе этот вопрос! И я решил расслабиться и не нервничать: ведь наши награды уже давно потеряли тот вес, что когда-то имели в игровом мире – так не все ли равно, кому они достанутся?!

А помните золотые времена, когда ежемесячный объем *CGW* со всеми приложениями составлял почти 3000 страниц? Наш тогдашний штат вдвое превосходил нынешний по размеру и в десять раз – по качеству. Под крышей журнала были собраны самые крутые геймеры – богатыри, титаны мыши и клавиатуры... Разве мог какой-нибудь другой журнал похвастаться тем, что в нем работают журналисты, помнящие самое-самое начало эпохи компьютерных игр? А наш мог, и это было здорово. А был ли в мире еще хоть один игровой журнал, в котором работал старый и беззубый мужик – бывший золотоискатель и еще один тип, постоянно одевавшийся, как клоун? А у нас подобной публики было пруд пруди, и это тоже выгодно выделяло *CGW* на фоне остальных изданий. И раз в год все эти загорелые суровые парни, и зимой, и летом одетые в дурацкие серые свитера с высокими воротами, собирались в лесистой горной долине, где каждая травинка была усыпана брильянтами росы. При свете полной луны они натирали свои волосатые, крепкие, как дуб, тела медвежьим жиром, а затем спускались в яму, чтобы сразиться со своими товарищами. Жестокие бои обычно продолжались довольно долго, но, в конце концов, кто-то из соперников вставал в полный рост, издавая бессвязные вопли, означавшие торжество победы, и жуя откушенное ухо своего оппонента, сочащееся еще теплой кровью... Вот как раньше выбирались Лучшие Адвенчуры Года!

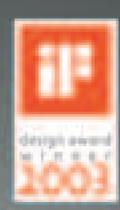
Увы, с годами штат *CGW* сильно поредел, главным образом – из-за внутреннего каннибализма и падения доходов от рекламы, и заседания, посвященные вручению наград, превратились в бледные подобия того, что было раньше. Нас стало меньше, а значит – стало меньше конфликтов, меньше разнообразия во мнениях, да и сами мы давно уже те, что прежде. Ну разве смогла бы *Grand Theft Auto III* с такой легкостью получить первый приз, если бы среди нас остался хоть один геймер старой школы – ветеран гексагональных пошаговых стратегий? Я вполне допускаю, что в конечном итоге *GTA3* все равно стала бы *Лучшей Игрой Года*, но ее высокий титул смотрелся бы намного более заслуженно, будь он получен в жестокой борьбе с сильными противниками.

Впрочем, я уверен, что и сейчас в результате наших споров и мозговых штурмов рождается больше умных решений, чем глупых. И, тем не менее, любое наше решение – это, по сути своей, полнейшая глупость. Почему? Да потому что НАС – кучка, и эта кучка все время уменьшается, а ИХ – толпы. Толпы потных прыщавых ребят, комнаты которых оклеены плакатами с Дональдом Даком, у которых нет денег, но есть собственные веб-сайты, дающие им возможность выклянчивать бесплатные игрушки у легковерных PR-менеджеров мелких издательских компаний. И если такая несовершеннолетняя сопливая пиявка на халяву отхватит какой-нибудь отстой типа *Hooters' Road Trip* или *Mystery of the Nautilus* (потому что нормальную игру, например, *Hitman 2* или *Morrowind*, ей бесплатно никто не вышлет), то попробуйте догадаться, ЗА ЧТО она будет голосовать при выборе Игры Года в одном из сотен никому не нужных хит-парадов, тут и там разбросанных в Интернете? В следующий раз, когда вы окажетесь в крупном универмаге или проникнете ночью в чужую квартиру, обратите внимание на коробки с играми. И вы увидите, что разноцветные значки и ярлычки, на которых в различных вариациях написано *«Игра Года»,* стоят абсолютно на ВСЕХ боксах, даже на программах, обучающих печатать вслепую! Эти ничего не значащие «награды» – главный инструмент продаж для бесчестных дельцов-издателей и форменный кошмар для нормальных геймеров. Цена им – нуль, но в их безликой толпе девальвируются действительно заслуженные титулы, например, те, что присуждает *CGW*.

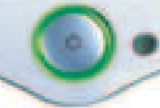
К счастью, несмотря на постоянное сокращение нашего коллектива, любому здравомыслящему человеку совершенно ясно, что каждый редактор *CGW* – это великий гений, и что награждаемые нами продукты – действительно лучшие образчики современной игровой индустрии. Но вот вопрос: что делать с табунами придурков, которые лепят ничего не значащие ярлычки *«Игра Года»* на всевозможный отстой и тем самым очерняют кристально-чистую репутацию *CGW* как самого объективного игрового арбитра? Вот вам мой совет. Когда в следующий раз кто-нибудь попытается всучить вам аляповато оформленный бокс, с кричащей надписью *Soldier of Fortune 2: Game of the Year*, скажите продавцу то же самое, что в говорят в *The Sims Online*, прежде чем навсегда выставить человека из своего дома: «Talk to the weenis». Вы получите массу удовольствия, гарантирую.

ИЛЛЮСТРАЦИЯ ДЖЕКА ХОРНАДИ

LCD МОНИТОРЫ FLATRON®



ДОВЕРЬСЯ ЧУВСТВУ







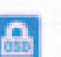
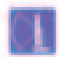













T710BH/PH

- *17" монитор FLATRON ez с плоским экраном*
- *Динамичный и функциональный дизайн*
- *Функции BrightView и BrightWindow*
- *Сертификация по самым строгим стандартам: TCO '03*



L 2320A

- *LCD монитор с диагональю 23"*
- *Футуристический дизайн*
- *Экранное разрешение 1920 x1200*
- *Многофункциональность*
- *Все разъемы расположены на Медиа-станции*

Информационная служба LG: (095) 742 7777; http://www.lg.ru



COMPUTER GAMING WORLD, Russian Edition

EVERQUEST II ✷ BESIEGER ✷ FRAGMAKER ✷ ПОДПОЛЬНАЯ ULTIMA ONLINE

МАЙ • 05(12) 2003